

# СТРАНА ИГР

№ 6 <http://www.gameland.ru>

64

АПРЕЛЬ  
2000



МЕГАПРОЕКТ X-BOX: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ МАССИИ. ЭКСКЛЮЗИВ!  
SLAVE OF THE AMULET



ПРОХОЖДЕНИЯ

Might & Magic VIII Final Fantasy VIII Nox



ИГРЫ

X-COM Alliance  
Galleon  
Oddworld:  
Munch's Oddysee  
Затерянный мир  
Might & Magic VIII  
Firestorm

# МОНИТОР DELPHINUS дружественный интерфейс

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™  
на русском языке

Полностью цифровой

контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

**Super Pigment Phosphor**

Новое люминофорное

покрытие,

высококонтрастное

изображение



**Новая линия  
мониторов**  
**SyncMaster**  
серии **DELPHINUS**



Модель	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	15" / FST	15" / Minineck	17" / FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	Многослойное	Многослойное
(высококонтрастное)			
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	на русском	на русском
Гарантия	3 года	3 года	3 года

Представительство Samsung Electronics в Москве  
E-mail: info@samsung.ru Web-site: <http://www.samsung.ru>

Покупайте у дилеров SAMSUNG

Формоза 234 2164; Одди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКО 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авакс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Ната 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; Томск (3822) Интант 41 5234; Элеко-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элми 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэйт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такс-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИфро 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орен (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 46 6594; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361

SAMSUNG

ELECTRONICS

*МузТВ* сегодня - это:

национальный

музыкальный

канал

первое

круглосуточное

телевидение

150

городов России и Ближнего зарубежья

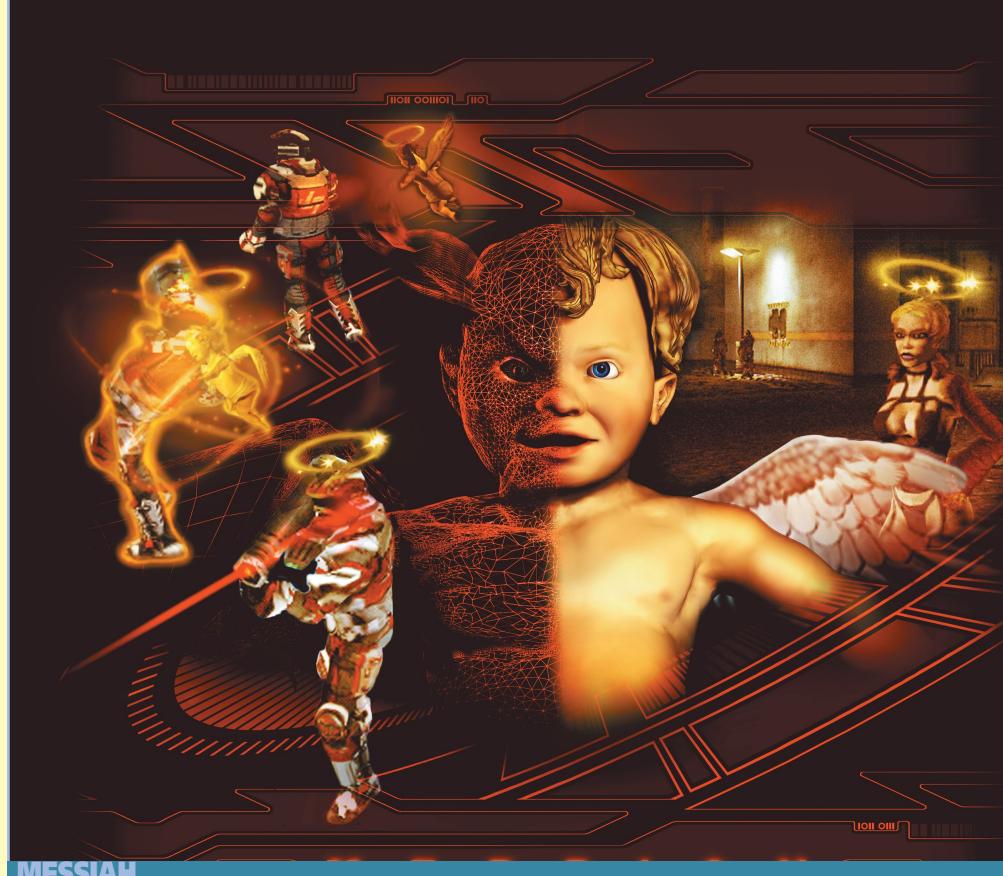
музыкальное телевидение для всех



меняет

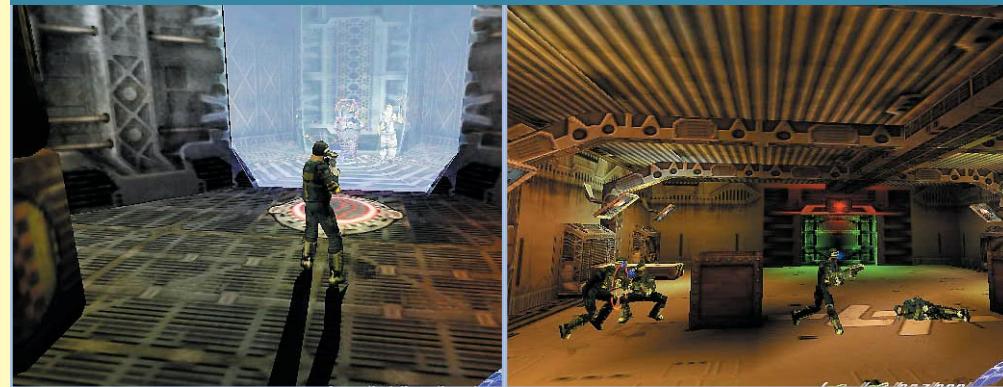
жизнь

# СОДЕРЖАНИЕ



# MESSIAH

# MESSIAH



# MESSIAH

Зарегистрирован  
в Комитете Печати РФ  
регистрационный номер  
014416 от 31.01.96

COVER STORY

**052**

## **MESSIAH**

До сих пор даже странно представить, что Messiah уже вышел. После многомесячного ожидания кажется, что мы лишились чего-то родного, до боли знакомого...



062

# TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Для Westwood стало хорошей традицией заполнять возникающую после появления очередной игры паузу добродушно сделанными add-on'ами и expansion pack'ами. Пременник Command & Conquer стал Covered Operations, Red Alert дополнили Counter Strike и After Math.

**ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ**

**НОВОСТИ NEWS**

- 004** Индустриальные новости  
**006** Игровые Новости  
**008** PlayStation 2 Launch  
**010** X-BOX

**016 ХИТ? PREVIEW**

- 016** Slave of the Amulet  
**020** X-COM Alliance  
**024** Galleon  
**028** Oddworld: Munch's Oddysee

**032 ОНЛАЙН**

- 032** Законы построения виртуальных миров  
**033** Ultima Online 3 впечатления верного поклонника  
**034** Horizons  
**036** Roger Wilco  
**036** Q3 без модема и надолго

**038 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW**

- 038** Дальнобойщики 2  
**040** MechCommander 2  
**042** Insane  
**043** Marthian Gothic  
**044** Машина Времени  
**045** Breath of Fire 4  
**046** Samba de Amigo  
**046** Rent a Hero #1  
**051** Kirby 64  
**051** Banjo-Tooie

**052 ОБЗОР REVIEW**

- 052** Messiah  
**056** Затерянный Мир  
**060** Wet Attack  
**062** Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm  
**064** Might & Magic VIII

**068 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ**

- 068** ATI Rage 6 — возможные детали архитектуры

**072 УГОЛОК ГОБЛИНА**

- 072** Папский тимплей от Пакк, или крестовый поход на Питер

**074 ТАКТИКА TAKTIX**

- 074** Final Fantasy VIII (продолжение)  
**082** Might & Magic VIII  
**086** Nox (продолжение)

**092 КОДЫ****093 ПИСЬМА LETTERS**

Издательству GameLand Publishing  
**ТРЕБУЕТСЯ**

Менеджер по работе с престижными клиентами в отдел рекламы

**Требования:**

• опыт работы в СМИ или рекламном агентстве

• знание компьютерного рынка

• опыт привлечения новых клиентов

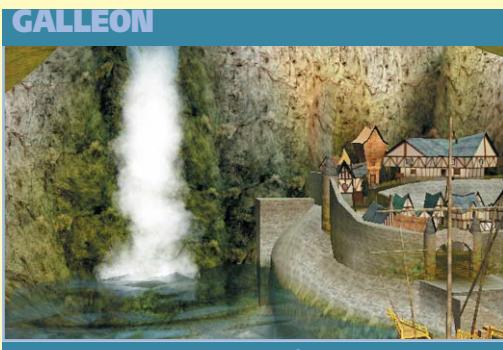
• з/п высокая, хорошие условия работы

Резюме присылайте Пискунову Игорю по факсу: (095) 125-0211 или по адресу: [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) тел.: (095) 124-0402



**Подписка  
во всех  
отделениях  
связи  
России !**

**Подписной индекс в  
«Объединенном каталоге  
2000»  
(«Зеленый каталог»)  
«СИ» — 88767,  
«СИ+CD» — 86167**

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	Samsung	054	RRC
3 обложка	Д-Факто	055	Бука
4 обложка	1C	059	Руссойт-М
001	МузТВ	067	Zenon
011	Максимум	069	АБКП
013	Техмаркет	069	Саргона
015	C-Trade	069	РОБОТ
018	Лига Q3	070	Станция 2000
019, 041	Radio.ru	071	DVD-Shop
023, 025, 031	E-Shop	092	Специ выпуск «Хакер»
027	SoftClub	094	Журнал «Хакер»
037	OPM	095	
043	Полигон		

**РЕДАКЦИЯ**

Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru)

издатель

Сергей Амирджанов [amir@gameland.ru](mailto:amir@gameland.ru)

главный  
редактор

Борис Романов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

редактор Видео

Сергей Долинский [dolsr@gameland.ru](mailto:dolsr@gameland.ru)

редактор Онлайн

Эммануил Эдик [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru)

корреспондент в США

Дмитрий Эстрин [estrin@gameland.ru](mailto:estrin@gameland.ru)

технический  
редактор

Виталий Гербачевский [vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru)

корректор

**GAMELAND ONLINE**

Денис Жохов [denis@gameland.ru](mailto:denis@gameland.ru)

WEB-мастер

Академик [akademik@gameland.ru](mailto:akademik@gameland.ru)

WEB-редактор

**ART**

Михаил Огородников [michel@gameland.ru](mailto:michel@gameland.ru)

арт-директор

Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)

дизайнер

Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru)

дизайнер

**ПРОИЗВОДСТВО**

Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)

цветоделение

Ерванд Мовсисян

техническая поддержка

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

руководитель отдела

Алексей Анисимов [anisimov@gameland.ru](mailto:anisimov@gameland.ru)

менеджер отдела

тел.: (095) 124-0402, 797-1489; факс: (095) 125-0211

Татьяна Ан [an@gameland.ru](mailto:an@gameland.ru)

тел.: (095) 124-0402 факс: (095) 125-0211

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)

оптимизация

Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)

техническая поддержка

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

**GAMELAND PUBLISHING**

«АГАРУН Компания»

учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

директор

Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652  
Web-Site <http://www.gameland.ru>  
E-mail [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru)

Доступ в интернет:  
компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru> телефон: 250-4629

**GAMELAND MAGAZINE**

AGAROUN Company

publisher

Dmitri Agarunov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

director

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет отзывов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои изменения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несет сам рекламирующийся. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение какими бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки

Михаил Огородников

**Хочешь издавать свою  
«Страну Игр»?**

Коммерческое лицензионное  
предложение для зарубежных и  
региональных издателей

Теперь вы можете самостоятельно  
издавать журнал «Страна Игр»

**Подробнее по телефону  
937-52-31**

**E-mail: dmitri@gameland.ru**

**ИЩЕМ КРУПНЫХ РЕГИОНАЛЬНЫХ  
ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ДЛЯ  
РАСПРОСТРАНЕНИЯ ЖУРНАЛОВ**  
937-5230, 124-0402,  
E-mail: [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)

ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru



魔都、香港。  
夕日にたたずむ九龍城。  
あらゆるものを持ち、  
それはまるで生き物のようだ。  
そこに居住している。  
床下は、迷宮のように複雑に絡み合い、  
よそ者が入り込むことさえ阻む。

九龍城内部に広がる、  
迷路のような屋台街。  
さまざまな人々の生活の匂いが、  
色濃く流れている。



リアリティのあくなき追求のために、  
九龍城の中の部屋は、そのディテールまで、  
徹底的に作りこまれた。  
その数は、1,200以上。部屋の中には、  
電話やテープレコーダー、懐中電灯など、  
実際に手に取り、使える道具が置かれている。  
もちろん、あなたはこのすべての部屋を  
訪れる必要はない。  
ゲームは適切なヒントによって進んでいく。  
訪れるか。信頼いか。  
それとも、あなたの自由だ。



Обеспечение качественными и интересными проектами игровых приставок еще с поры прорыва Nintendo Entertainment System (в российском простонародье "Денди") являлось обязанностью многочисленных японских издательств. Лишь в последние годы крупнейшие местные игроки начали постепенно оттеснять продукцию японцев, которая с каждым днем становится все более непонятной массовой аудитории. Для многих издательств выпуск игр на американском рынке уже давно стал событием второстепенной важности, в результате чего серьезно пострадало качество локализации проектов. И все-таки без японских суперхитов американская игровая индустрия пока обойтись никак не может. Для компании Sega, а точнее для лидера команды AM2 процесс локализации своего шедевра приобрел не меньшую важность, чем собственно разработка.

## YU SUZUKI АНОНСИРУЕТ SHENMUE 2

На конференции-тусовке игровых разработчиков Game Developers Conference, которая прошла в Сан-Хосе в середине марта, культовые дизайнеры компании Sega говорили о своих планах на будущее. Главной же звездой форума, помимо Билла Гей-

дий на «Звездные Войны». Голоса, по крайней мере, весьма походят на Люка Скайвокера, Йоду и прочих героев фантастической эпопеи. Что же касается графической адаптации, то она ограничится лишь появлением субтитров с английскими разъяснениями при приближении к объекту, содержащему японские иероглифы. Англоязычная версия пер-

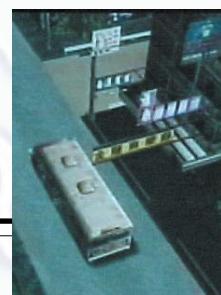
## TOTALLY GAMES МЕНЯЕТ ПОКРОВИТЕЛЯ

Еще пару месяцев назад, когда мы сообщали вам о том, что команда создателей таких шедевров, как X-Wing и Tie Fighter, Totally Games во главе со своим лидером Ларри Холландом вылетела из теплого гнездышка LucasArts, казалось, что теперь команда займется абсолютно новым проектом в горячо любимом всеми жанре космического симулятора. Однако, как выясняется, для Totally Games этот шаг был лишь сменой обстановки и, главное, сменой рабочей Вселенной. Отказавшись от поддержки Star Wars и перейдя в



тся, анонсировавшего свой X-Box, стал глава студии AM2 of CRI Yu Suzuki. На специальной презентации он продемонстрировал незаконченный вариант английской версии своего супершедевра Shenmue. Sega пошла в локализации своего флагманского проекта масштабной и многобюджетной дорогой. Пере-

вод текста осуществлялся известным литературным агентством, а подбором актеров занимался сам Suzuki. Получилось достаточно забавно. По крайней мере, по нескольким продемонстрированным роликам у нас сложилось впечатление, что озвучка Shenmue, помимо всего прочего, еще и является паро-



\* GAMELAND  
ONLINE

### ИГРЫ

- Action
- Strategy
- Simulation
- Sport
- Adventure
- Quest
- RPG
- Internet
- Русские

MAGAZINES

- Страна Игр
- Хакер
- PlayStation

www.gameland.ru/

УЧАСТНИК TOP  
Rambler's 100

Лучшие стратегические игры делает:

Westwood 469 (27,51%)

Blizzard 742 (43,52%)

Cavedog 56 (3,28%)

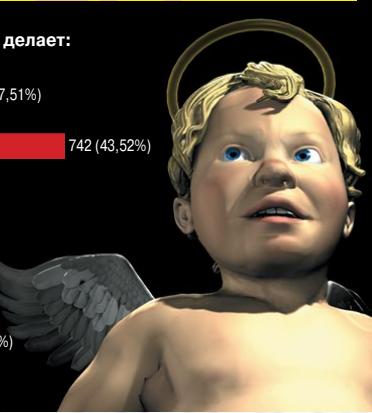
Ensemble Studios 31 (1,82%)

Relic Entertainment 14 (0,82%)

Ни одна из перечисленных

393 (23,05%)

Всего голосов: 1705



В SHOTOKOU BATTLE 2, ПО СВЕДЕНИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ, ДЛИНА ТРАССЫ ПРЕВЫШАЕТ 200 КИЛОМЕТРОВ, В ТО ВРЕМЯ КАК В ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ ПРОТЯЖЕННОСТЬ ЕЕ СОСТАВЛЯЛА НЕМНОГИМ БОЛЕЕ 60.

распоряжение Activision, владеющей лицензией на вторую самую популярную sci-fi Вселенную *Star Trek*, Ларри Холланд и компания немедленно воспользовались появившейся возможностью и анонсировали свой новый проект, который получил название *Star Trek: Bridge Commander*. Игра будет разительно отличаться от всех прошлых творений *Totally Games*, несмотря на схожую тематику. Дело в том, что на этот раз вам предстоит управлять не маленьким истребителем, а большим флагманским кораблем Звездного Флота. Управление кораблем и его персоналом, тактические сражения и даже возможность личного участия в битвах (уже на том самом маленьком истребителе) - все это будет возможно в *Bridge Commander*. Параметры нового движка *Totally* пока не рассекречены, однако представители издательства *Activision* уже успели поведать, что это будет что-то невероятное. Игра планируется к выходу в начале 2001 года и будет впервые показана на выставке E3.

#### СТУДИЯ GENKI ОБЪЯВЛЯЕТ СВОИ НОВЫЙ ПРОЕКТ

Честно признаемся вам, за последнее время после ряда блестящих (и главное, прогрессирующих от одного к другому) проектов небольшая японская студия Genki, состоящая из учеников Yu Suzuki и его команды AM2, все больше привлекает наше внимание. Сначала почти безупречный порт *Virtua Fighter 3tb* на Dreamcast, затем супероригинальная гонка *Shotokou Battle* (*Tokyo Extreme Racer*), потом отличный псевдотрехмерный платформер *Super Magnetic Niu Niu* с диким дизайном - все они складываются во внушительный список. Теперь же Genki работает над своим первым сиквелом к *Shotokou Battle*, о чем компания и объявила миру несколько недель на-



зад. Новый шедевр будет отличаться улучшенными полигонными моделями автомобилей, а главное - огромной протяженностью своей единственной трассы. Теперь вы сможете ездить практически по территории всего современного Токио вместе с кое-какими пригородами с массой развязок, дополнительных отрезков и прочих нововведений. Надо сказать, что на данный момент все это выглядит весьма впечатляюще. А главное, проект выходит в свет уже совсем скоро - этим летом. А в начале осени *Tokyo Extreme Racer 2* стараниями издательства *Crave* выйдет и в Америке.

#### MAXIS ОБЪЯВЛЯЕТ ПСЕВДОСИКВЕЛ SIMCITY 3000

Путь до выхода настоящего продолжения *SimCity* еще далеко, компания *Maxis* и разработчики оригинала не сидят сложа руки, готовя к выпуску буквально через несколько месяцев новый *Expansion Pack*, который получил название *SimCity 3000 Unlimited Edition*. Главной приманкой станут 13 совершенно новых сценариев с трудными городами, требую-

Страна игр #07 (64) апрель 2000

Демо-версии новых игр. Платчи. Bugfix-ролики.

Демо-версии:

- v1.36 Patch
- Quake III Arena Point Release
- Half-Life: Opposing Force
- Metal Fatigue
- Shadow Watch
- Beetle Crazy Cup / Beetle Buggin'
- Super 1 Karting

Видео:

- 14 прикольных мультиков Black&White
- 5 демок X-Box
- 2 мультика Shenmue американской версии
- F1 Grand Prix 3
- 3 ролика Driving Emotion Type-S
- Ridge Racer 5
- Kirby 64 Crystal Shards

Платчи:

- Delta Force 2 Patch
- Fly! v1.01 RC5 Patch
- Nerf Arena Blast v1.2 Patch
- Age of Wonders

http://www.gameland.ru



## ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

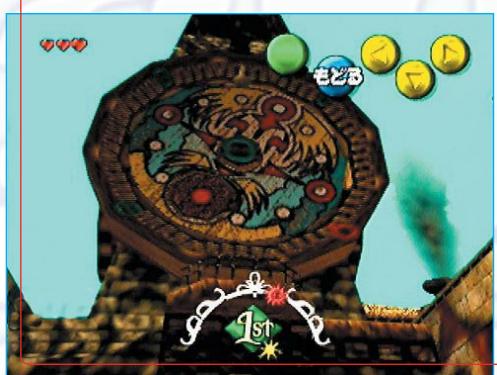
НУЖНОЕ МАТЕРИАЛЫ



щими вашего внимания, а также целых два набора новых зданий плюс абсолютно все появившиеся на данный момент дополнения к игре, выложенные многочисленными фанатами в Интернет. На этом список нововведений не заканчивается. Вдобавок ко всему **Maxis** включила в игру целых четыре дополнительных вида катастроф, одной из которых станет падение на ваш драгоценный город орбитальной космической станции (милый намек на то, что станция «Мир» все-таки пора сдаваться в утиль). Вся эта красота, естественно, будет пропадать за небольшие деньги и наверняка взлетит на верхние строчки хит-парадов.

### ZELDA GAIDEN ОПЯТЬ МЕНЯЕТ ИМЯ

 Вы будете смеяться, но странноватое название новой *Legend of Zelda: Mask of Muju* американскому подразделению **Nintendo** все-таки не понравилось. И название проекта было уже в



### ДЕМО-ВЕРСИИ:

#### Evolva

Трехмерный шутер с тактическими элементами? А почему бы и нет? При этом *Evolva* совершенно не похожа на тот же *Battlezone*. **1**

**X-Tension**  
На этот раз Interplay малоюсь переборщила. *Invictus* найдет своих фанатов, их будет немало, но... **2**

**Invictus**  
Специально для тех, кто не наигрался в *X-Beyond The Frontier*. По своей сути игра, судя по всему, немногом будет отличаться от предыдущего творения Egosoft. **3**

**Half-Life: Opposing Force**  
Лучше поздно, чем никогда. На са-

мом деле демки хитовых игр практически всегда выходят после самой игры. Мы, впрочем, решили, что для многих демка *Opposing Force* окажется небесполезной. **4**

**Metal Fatigue**  
Трехмерная real-time стратегия... Но какая, черт возьми! Демо-версия из разряда must see... **5**

**Shadow Watch**  
Берем *Jagged Alliance* и рисуем его в популярном квазиаппенском стиле. Получается *Shadow Watch*. Сложная пошаговая стратегия заинтересует любого. **6**

**Также на диске**  
**Вы найдете демо-версии:**  
Beetle Crazy Cup / Beetle Buggin'  
Super 1 Karting

**Патчи:**  
Pharaoh Enhancement Pack  
Delta Force 2 Patch  
Fly! v1.01 RCS Patch  
Pandora's Box v1.0a Patch  
Nerf Arena Blast v1.2 Patch

**Видео:**  
14 невероятно прикольных мультиков

Age of Wonders v1.36 Patch	Black&White 5 демки X-Box
Carnivores 2 v2.0 Patch	2 мультика Shenmue
Quake III Arena Point Release	американской версии
F1 Grand Prix 3 3 ролика Driving	
Emotion Type-S	
Ridge Racer 5	
Kirby 64 Crystal Shards	

третий раз изменено. На сей раз на *Majora's Mask*. Несмотря на столь солидное изменение названия, внутри в игре никаких изменений не произойдет. Пользуясь случаем хотим продемонстрировать вам несколько новых скриншотов из этой многообещающей игры, создаваемой командой молодых дизайнеров **Nintendo of Japan**. Игра поступит в продажу в Японии 27 апреля, как раз в начале супердоходной «Золотой Недели», а в Америке выйдет осенью или к Рождству.

# ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

Тому, что за последние пять лет сделала с индустрией видеоигр компания Sony, нельзя дать однозначную оценку.

С одной стороны, она гланомерно уничтожала своих конкурентов, которые, на самом деле, значили и значат для развития этой индустрии много больше, чем пришедшая на него извне гигантская японская корпорация, а с другой стороны, она смогла своими деньгами превратить видеоигры в действительно массовое явление, которое теперь может позавидовать даже хваленный Голливуд. Многие пытались критиковать Sony за такую политику, но тщетно. Эта компания не только сумела доказать, что принцип "деньги решают все" является сегодня единственными верным, но и смогла с его помощью выстроить практически все отношения внутри индустрии видеоигр в соответствии со своими желаниями и запланированными. И до последнего момента никто даже и предположить не мог, что эта система может начать работать против создавшей ее компании.

Однако, нежданно-негаданно, гораздо более крупная корпорация Microsoft, которая еще несколько лет назад предприняла скорую смерть "ненавистным" ей видеоиграм, попутно разрабатывая 2 или 3 различные игровые приставки, решила наконец-то внести свою лепту в их развитие. Объявив всему миру о своих планах выпустить в следующем году новую игровую консоль под торговой маркой Microsoft (вы только вдумайтесь в эту фразу!), эта компания сразу всем дала понять, что для завоевания рынка она будет намерена использовать те же методы, которые использовала для завоевания рынка компания Sony. Иными словами, поддержку своей первой игровой платформы она будет просто покупать, как говорится, оптом и в розницу. Реальность такого поворота событий была прекрасно продемонстрирована на прошлой на днях конференции разработчиков GDC, на которой в массовом порядке присягнули на верность новому фавориту (у кого больше денег, тот у нас и фаворит) рынка видеоигр все те компании, которые еще вчера буквально молились на Sony, предрекая ей скорую и неминуемую победу. Типичным примером тому послужило признание издательства Electronic Arts, которое еще совсем недавно связывало свое будущее исключительно с PlayStation 2, в том, что оно намерено поддержать Microsoft в ее нелегкой борьбе за рынок видеоигр. Стоит отметить, что эта компания, если верить слухам, выторговала у Sony место главного поставщика игр для ее новой платформы взамен на отказ от поддержки других приставок. Но, как выяснилось, под другими приставками EA не подразумевало X-Box. Ну да ладно, все это мелочи.

Главная проблема, которая стоит теперь перед Microsoft - это получить в свое распоряжение кого-нибудь посерзней, чем Electronic Arts, и желательно из Японии, в которой у империи Билла Гейтса в противном случае обязательно возникнут проблемы.

Иными словами перед всей индустрией

пока стоит один гигантский вопрос: когда же, наконец, Microsoft приобретет компанию Sega?

В том, что такое слияние, в конце концов, произойдет, сегодня, похоже, не сомневается уже никто. Другое дело, что от того, на каких условиях и когда точно это все-таки случится, зависит как будущее X-Box, так и будущее его младшего брата Dreamcast'a. Уверенность же всех "аналитиков" в том, что этот альянс будет иметь место, базируется пока лишь на том простом факте, что без поддержки своей консоли каким-нибудь издательством, продукция которого может заставить игроков раскошелиться на покупку новой приставки, Microsoft просто не сможет застолбить себе место на рынке видеоигр. А таких издательств, на самом деле, в мире существует немного, а точнее всего три: Nintendo, Square, и собственно Sega. К этому списку очень хотят причислить себя также и такие компании, как американская Electronic Arts и японская Konami. Однако ни та, ни другая, на самом деле, не обладает пока достаточным творческим потенциалом, а также налаженной системой производства гарантированных приставочных хитов в различных жанрах, чтобы вытащить на своих плечах тот или иной формат. Как вы можете прекрасно понять, перетащить в свой стан Nintendo сегодня не под силу никому. В свою очередь, Square, которая делает на деньги Sony не только игры, но и фильмы, также уже невозможно различить со своим нынешним покровителем. Остается Sega, которая, во-первых, уже успела сообщить народу о своих планах превращения в полноценную интернет-компанию, а во-вторых, пообещала, что Dreamcast станет ее последней игровой платформой. В общем, все косвенные улики указывают на то, что Sega уже решила поддержать своей эксклюзивной продукцией X-Box, но только после того, как ее нынешняя приставка закончит свой жизненный цикл. А пока этого не произойдет, Dreamcast с X-Boxом будут жить практически совместной жизнью, точно так же, как сейчас живут в мире и согласии такие консоли, как PlayStation и PlayStation 2.

Однако стоит отметить, что все те тезисы, с которыми вы могли познакомиться чуть выше, базируются лишь на слухах, сплетнях, нечаянно оброненных фразах и прочей ерундe и лишь частично на реальных фактах. К примеру, в истории Sega уже было несколько периодов, когда она могла спокойно слиться с одним из мощнейших производителей электроники (корпорацией Matsushita) или с одним из крупнейших производителей игрушек (корпорацией Bandai). Ни первое, ни второе слияние в итоге так и не произошло, так что похожая ситуация может сложиться и с ее предполагаемым альянсом с Microsoft.

В общем, только время покажет, насколько правы были те или иные аналитики. Нам же остается лишь надеяться на то, что в следующем выпуске новостей мне уже не придется прикрывать их отсутствие пространными рассуждениями на те или иные животрепещущие темы.

## ХИТ-ПАРАД

### АМЕРИКА РС

- |                                |                    |
|--------------------------------|--------------------|
| 1. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE |
| 2. THE SIMS                    | ELECTRONIC ARTS    |
| 3. ROLLER COASTER TYCOON       | HASBRO INTERACTIVE |
| 4. RAINBOW SIX GOLD PACK BNDL  | RED STORM          |
| 5. MIGHT & MAGIC 8             | THE 3DO COMPANY    |
| 6. ROLLER COASTER TYCOON:CORK  | HASBRO INTERACTIVE |
| 7. NOX                         | ELECTRONIC ARTS    |
| 8. AGE OF EMPIRES II           | MICROSOFT          |
| 9. UNREAL TOURNAMENT           | GT INTERACTIVE     |
| 10. MILLENIUM GAMEPACK         | VALUESOFT          |

### АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                |                    |     |
|--------------------------------|--------------------|-----|
| 1. WWF SMACKDOWN               | THQ                | PS  |
| 2. POKEMON YELLOW              | NINTENDO           | GB  |
| 3. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE | PC  |
| 4. THE SIMS                    | ELECTRONIC ARTS    | PC  |
| 5. MARIO PARTY 2               | NINTENDO           | N64 |
| 6. POKEMON RED                 | NINTENDO           | GB  |
| 7. GRAN TURISMO 2              | SONY               | PS  |
| 8. POKEMON BLUE                | NINTENDO           | GB  |
| 9. TONY HAWKS PRO SKATER       | ACTIVISION         | PS  |
| 10. CRAZY TAXI                 | SEGA               | DC  |

### АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                  |                   |                  |
|----------------------------------|-------------------|------------------|
| 1. GRAN TURISMO 2                | SONY              | PS               |
| 2. TOY STORY 2                   | ACTIVISION/DISNEY | GBC, N64, PS, PC |
| 3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS       | EIDOS             | PS               |
| 4. POKEMON RED                   | NINTENDO          | GB               |
| 5. POKEMON BLUE                  | NINTENDO          | GB               |
| 6. THE SIMS                      | ELECTRONIC ARTS   | PC               |
| 7. ISS PRO EVOLUTION             | KONAMI            | PS               |
| 8. INTERNATIONAL TRACK AND FIELD | KONAMI            | PS               |
| 9. METAL GEAR SOLID              | KONAMI            | PS               |
| 10. SUPERBIKES 2000              | EA                | PS, PC           |

### ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                        |          |     |
|----------------------------------------|----------|-----|
| 1. RIDGE RACER 5                       | NAMCO    | PS2 |
| 2. KESSEN                              | KOEI     | PS2 |
| 3. STREET FIGHTER EX 3                 | CAPCOM   | PS2 |
| 4. DRUM MANIA                          | KONAMI   | PS2 |
| 5. BEATMANIA APPEND 5                  | KONAMI   | PS  |
| 6. ETERNAL RING                        | FROM     | PS2 |
| 7. POKEMON SILVER                      | NINTENDO | GB  |
| 8. MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION | BANDAI   | PS  |
| 9. POKEMON GOLD                        | NINTENDO | GB  |
| 10. TRADE AND BATTLE CARD HERO         | NINTENDO | GB  |

В Америке все не утихают страсти по поводу феноменально популярного и такого неопределимого нам вида "спорта", как реслинг, очередная адаптация которого в игровой формат в который раз оккупировала высшую ступень в таможенном всеформатном хит-параде. И ладно бы эти игры с приставками WWF, ECW, NWO и WCW хотя бы более-менее приличными, так нет же! Большинство из них, на самом деле, представляют собой такое убогое зрелище, что нам остается лишь разводить руками, наблюдать, как они расходятся в Америке по-настоящему гигантским тиражами. Ну да ладно, простили американцам их очередной фанатизм, тем более что они в нем далеко не одиночны. К примеру, в Японии на волне фанатизма уже по поводу не игры, а целой новой платформы (PlayStation2, если кто не понял) неприлично большими тиражами смогли разойтись такие "шедевры", как ETERNAL RING и STREET FIGHTER EX 3, которые на любой другой платформе в любое другое время с треском бы провалились. С другой стороны, тот же пятый Ridge Racer пока не смог оправдать возложенные на него компании Namco надежды. По нашим сведениям, эта компания собиралась продать ак 750 тысяч копий своей новой чудо-гоночки. Однако больше чем на половину этой цифры ей теперь можно уже не рассчитывать. То же самое касается и Kessen'a, которому до предполагаемого миллиона проданных копий не хватило целых 870 тысяч. Тем не менее Namco и Koei должны быть довольны и таким результатом, так как особых стараний при разработке своих первых игр для PlayStation 2 они явно не проявляли.

# PLAYSTATION 2: БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

**В**

ыход в Японии новой игровой платформы — событие экстраординарное, и с этим фактом никто не сможет поспорить. Только там оно сопровождается гигантскими очередями, действительно бешеным энтузиазмом и прочими явлениями, обычно ассоциирующимися у нас с приездом какой-нибудь суперзвезды мировой поп-музыки или выходом на экраны новой серии «Звездных Войн».

Борис Романов

В свою очередь, поступление в продажу PlayStation 2 сопровождалось еще большим, чем когда-либо ранее, ажиотажем, по той простой причине, что этой игровой платформе повезло стать продолжением суперуспешной PlayStation, которая до сих пор является лидирующим форматом на мировом рынке электронных развлечений. И именно благодаря последнему факту к новому детищу Sony в начале марта этого года было привлечено все внимание мировых средств массовой информации. Каждая уважающая себя газета или журнал считали за честь поместить на своих страницах подробный анализ того, что в этот раз подготовила игрокам компания Sony, и каждая уважающая себя телекомпания не забыла четвертого марта поместить в выпуск новостей материал, посвященный тому, с каким энтузиазмом японцы восприняли новую инициативу нынешнего лидера индустрии видеоигр. Не отстали от прогресса даже российские средства



массовой информации, которые впервые на моей памяти уделили столько внимания выходу какой-то там игровой приставки. И пусть они в своих репортажах, как всегда, много чего напутали, мы их за это ругать не будем.

Но за всем этим ажиотажем, как обычно, скрылась реальная картина происходящего, о которой в полном объеме пока никто толком ничего не знает. Все мы видели толпы японцев, скопившихся у дверей магазинов в ожидании возделенной **PlayStation 2**, и все мы могли наблюдать за тем, как уже на второй день продаж от бывшего ажиотажа не осталось и следа. К большому сожалению, мы до сих пор даже не обладаем правдивой и точной информацией о том, сколько конкретно игровых приставок было поставлено четвертого марта на японский рынок и, тем более, какая их часть была уже продана. Даже сама **Sony** не смогла прояснить эту ситуацию,

(и плохого), что принесло с собой четвертого марта 2000 года новое детище корпорации **Sony**.

Итак, перво-наперво, все вы должны уяснить для себя одну очень важную вещь: **PlayStation 2** в реальной жизни выглядит намного более компактной, чем на фотографиях. К тому же, ее дизайн, который вызвал в свое время множество споров, оказался действительно стильным и функциональным, что не может не обрадовать любителей похвастаться своей новой покупкой перед друзьями. Как уже было сказано выше, в комплекте с самой приставкой, наряду с джойстиком **Dual Shock 2**, имеется также восемьмегабайтная карточка памяти, а также специальный диск, на котором, помимо всего прочего, хранится драйвер для просмотра видеофильмов. Если вы еще не поняли, то проигрывать все эти возделенные диски стандарта **DVD** без подсоединенной карточки па-

торых игр для оригинальной **PlayStation**. Сразу замечу, что эта неоговоренная ранее «фишка» работает далеко не всегда и что эти улучшения не всегда бросаются в глаза, однако и за это стоит сказать **Sony** отдельное спасибо. Итак, запомните раз и навсегда: эти улучшения касаются только того, как выглядят на экране текстуры, которые на **PlayStation 2** можно немного сладить. Поэтому такие богатые на пикселизованные текстуры игры, как **Gran Turismo 2**, выглядят на **PS2** значительно лучше, тогда как такие бесструктурные творения, как **Final Fantasy**, никак не выигрывают от включения этой опции. Также при проигрывании на **PlayStation 2** игр для оригинальной **PlayStation** любой из вас может ускорить их загрузку, однако эта опция также работает не всегда, и вам придется использовать ее на свой страх и риск.

Покончив с описанием самой консоли, можно теперь пе-



сообщив японцам и американцам две совершенно разные цифры. Первым она объявила о том, что она поставила на рынок 720 тысяч консолей, а вторым — аж 980, однако ни тем,

ни другим она не пояснила, сколько из этих тысяч приставок оказалось в руках у покупателей. Тем не менее, если судить по цифрам продаж, вышедших вместе с приставкой игр, то можно сделать вывод, что за первые 2 дня своей жизни как минимум 250 тысяч приставок попали в дома фанатов видеоигр (именно таким тиражом разошлась игрушка **Ridge Racer 5**, которую, судя по всему, купило большинство первых владельцев **PS2**). Вполне возможно, реальные цифры продаж, которые будут опубликованы уже совсем скоро, превысят отметку в четверть миллиона экземпляров, однако уже сегодня можно с уверенностью сказать о том, что планы компании продать миллион консолей всего за один день в жизнь так и не претворились. Частично в этом виновата и сама **Sony**, которая не смогла поставить в магазины этот возделенный миллион приставок по причине того, что у нее возникли проблемы с производством карточек памяти, которыми комплектуется **PlayStation 2**. Более того, уже выпущенные в свет карточки памяти, на которых хранятся не только записи о пройденных играх, но и драйвер, позволяющий владельцам **PS2** просматривать фильмы на **DVD**, оказались бракованными. Естественно, не все из них оказались непригодными для использования, однако неприятный осадок от такого поворота событий остался уже у многих.

И все же выпуск в свет новой игровой приставки от **Sony** можно назвать более-менее успешным. Внимание ему было удалено, не в пример выпуску того же **Dreamcast**, просто гигантское, приставка все-таки сумела разойтись несколько лучше, чем абсолютное большинство ее предшественников (включая саму **PlayStation**), в отношении к ней покупателей, по крайней мере в Японии, пока остается сугубо положительным. Это, конечно, еще не гарантирует того, что через пару-тройку месяцев **PlayStation 2** не присоединится к клубу имени **Nintendo 64**, которая в свое время также хорошо стартовала, а потом оказалась никому, кроме фанатов, не нужной. Однако до этого ей еще далеко, так что не будем пока думать о грустном, а лучше перейдем к освещению всего того хороше-

мия вы просто не сможете. И если вы случайно сотрете нужный драйвер, то вы всегда сможете восполнить этот пробел. Кстати говоря, стоит прояснить еще одну деталь, связанную с проигрыванием **DVD** дисков. Как вы могли уже, наверное, догадаться, японская версия **PlayStation 2** изначально предназначена для просмотра только японских фильмов. Соответственно, без некоторых ухищрений (о которых мы пока умолчим), посмотреть на них диски, предназначенные для Европы или Северной Америки, вы не сможете. То же самое касается и игр. Так же, как и оригинальная **PlayStation**, японская версия **PlayStation 2** не будет прокручивать американские и европейские игры (по крайней мере до выхода какого-нибудь чипа, о котором пока даже речи не идет), ну а о пиратской продукции для **PS2** не стоит пока даже и мечтать.

Да, чуть не забыл. Одной из самых интересных особенностей **PlayStation 2**, о которой мы узнали только на днях, является то, что она способна улучшать вид неко-

рейти и к описанию вышедших для нее игр. Естественно, об всех из них мы вам рассказывать не собираемся (особенно о японских шашках и прочей ерунде), однако все те произведения, которые могут вызвать хоть какой-то интерес у российских игроков, мы не оставим без нашего внимания.

Но для начала стоит отметить тот факт, что для тех игроков, которые ждали от новой **Sony** приставки каких-то там чудес, причем уже сегодня, знакомство с реальностью превратится в очередное разочарование. К счастью, эту стадию мы прошли еще год назад, поэтому подобного с нами в этот раз не произошло. К тому же, после **PlayStation Festival 2000** мы уже прекрасно знали, что можно ждать от первых игр для этой консоли. Соответственно, никакого шока от того, что ни один разработчик игр для **PS2** не оказался в состоянии выпустить вместе с приставкой хотя бы одну действительно революционную игру, в которой были бы использованы новые возможности приставки, мы не испытали. А о том,



что эта чудо-машина оказалась слишком сложной для программирования, причем настолько, что даже Namco не смогла пока справиться с ее запутанной архитектурой, мы вам сообщали уже не раз. Намекали мы вам и на то, что все до единого проекты первого поколения для PlayStation 2 из-за этого будут выглядеть ненамного лучше, чем на том же Dreamcastе, отличаясь от него лишь более качественными (мистами) спецэффектами и более детализированной картинкой. А сегодня мы уже с уверенностью можем заявить и о том, что такое положение вещей будет исправлено не раньше чем через год-полтора, когда до партнеров Sony наконец-то дойдет, что для приставки нового поколения нужно и игры делать соответствующие, а не переводить их с PlayStation в массовом порядке. А пока этого не произойдет, поклонникам PS2 придется с этим смириться и ждать того момента, когда хоть кто-нибудь сможет присмирить того зверя, которым, на самом деле, является новая консоль от Sony. Будем надеяться, что это случится уже в этом году, иначе за дальнейшую судьбу PlayStation 2 нам еще придется волноваться.

Ну да ладно, пора переходить собственно к играм, ради которых мы и покупаем себе новые приставки и компьютеры. И, естественно, начнем мы с единственного доступного покупателям реального хита для PlayStation 2, а именно

### Ridge Racer 5

Это имя, скорее всего, знакомо каждому. А уж для фанатов PlayStation оно вообще должно быть святым. Тем не менее, именно эта игра послужила основным источником разочарований для первых владельцев PS2, ожидавших от своей новой дорогой игрушки только совершенства. А зря. На самом деле лишь пятая часть венчурозеленого Ridge Racer'a оказалась действительно достойным продуктом, которым Namco может даже гордиться.

По своей сути, виду и содержанию Ridge Racer 5 является ни чем иным, как немного расширенным оригинальным Ridge Racer'ом, который стартовал несколько лет назад вместе с PlayStation. Это-то всех и разстроило. В данной игре вы снова найдете всего несколько вариантов одной (!) трассы, по которым вам предложат прокатиться на бешеных скоростях на придуманных Namco'скими художниками стильных машинках. Физическая модель их поведения, естественно, абсолютно никакая, а все удовольствие от Ridge Racer'a вы получаете просто от того, что вам позволяют насладиться по полной программе бешеной скоростью, красивыми машинками, и прочей мишурай. И это, на самом деле, неплохо, особенно если учесть тот факт, что по своему стилю и графике новому Ridge Racer'у сегодня просто нет равных. Машинки в нем блестят невероятным



блеском, трассы поражают нереально реальными красотами, интерфейс изобилует стильными фишечками, а магические 60 кадров в секунду, на которых бегает эта гоночка, просто завораживают. И если вам от PlayStation 2 больше ничего не нужно, то жаловаться на Ridge Racer 5 вы не станете.

К большому сожалению, удовольствие от первой игры производства Namco для PlayStation 2, как и от всех предыдущих Ridge Racer'ов, длится недолго. Ограниченный игровой процесс, который надо принимать лишь мелкими дозами, вскоре надоедает, а для тех из нас, кто уже успел обыграться во все предыдущие версии этой игры, он будет настолько знаком, что практически не представит никакого интереса. Не верите? Ничего страшного. Когда вы сами потратите на эту игру

свои кровные 60-70-80 долларов, вы без моей помощи прекрасно поймете, почему очень многие игроки остались неудовлетворены той работой, которую провела Namco по созданию этой игры.

А чего мы все, собственно говоря, ждали от очередного Ridge Racer'a, разработка которого длилась, дай Бог, 6-8 месяцев? Скажите спасибо, что графика в нем, не в пример многим другим играм на PlayStation 2, оказалась на высоте. Да и вообще, в отсутствии реальной альтернативы, первым покупателям PlayStation 2 просто придется приобрести и любить новый Ridge Racer, причем вместе со всеми его достоинствами и недостатками. Всем же остальным рекомендуется ждать выхода Gran Turismo 2000, которая пусть и не будет такой же стильно и красивой, но зато предоставит игрокам гораздо более продуманный и развитый игровой процесс. Ну а то, что и ей пока не светит революционизировать жанр гонок, так это уже совсем другой вопрос.

Второй по популярности и по значимости игрой в списке выпущенных четвертого марта проектов для PlayStation 2 является стратегическая игра

### Kessen

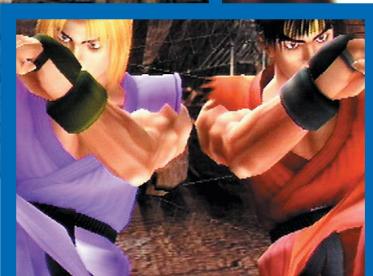
от компании Koei. Именно в ней, как ни в какой другой игре для PS2 разработчикам удалось показать тот потенциал, который хранит в себе новая приставка от Sony. К большому сожалению, по причине ее сложности для восприятия людьми, не знающими японского языка, вряд ли кто-нибудь из вас сможет это оценить по достоинству. И даже после ее перевода на английский язык, который еще не гарантирован, но ожидаем, большинство из вас будет шарахаться от этого странного Kessen'a, который по своему игровому процессу является чуть ли не точной копией такой малоизвестной у нас стратегической игры, как Romance of the Three Kingdoms. Единственным же ее отличием от своей прародительницы являются сцены боев, во время которых на экране происходят просто невероятные события. Там носятся десятки детализированных всадников, стреляют сотни полигонных солдатиков, и все это происходит в полном 3D, после лицезрения ко-





ЕСЛИ DEPECHE MODE, ТО **MAXIMUM**

Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79  
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75  
[www.maximum.ru](http://www.maximum.ru)



того можно поверить в то, что PlayStation 2 действительно способна выводить на экран эти пресловутые 65 миллионов полигонов в секунду. В остальном же эта игра, как уже было сказано выше, полностью следует канонам придуманного Koei военно-стратегического жанра. Иными словами, в ней вам придется гораздо больше времени смотреть на плоскую карту мира, разрабатывая стратегию и готовя свои войска к очередному бою. Это удовольствие, прямо скажем, на любителя. Однако если вы себя таковым считаете, то вы найдете Kessen достаточно интересной игрой, ради которой можно даже расшататься на недешевую PlayStation 2.

А вот про третью игру, которая удостоилась нашего внимания, такого и не скажешь. Речь здесь идет о Capcom'овском

### Street Fighter EX3,

Который открывает обширный список настоящей халтуры, которую разработчики решили выпустить одновременно с PlayStation 2, чтобы просто нажиться на волне окружающего ее ажиотажа. Говорить об этой драке я долго не буду, так как не считаю себя вправе занимать место в журнале такой откровенной ерундой, сделанной за три копейки и проданной тиражом более 100 тысяч экземпляров. На самом деле любому из вас будет достаточно бросить всего один взгляд на новую работу команды разработчиков Arika, чтобы понять причину моего праведного гнева. Street

Fighter EX3 выглядит настолько убого, что просто становится жалко тех покупателей, которые, не дождавшись обещанного Tekken'a, решили потратить свои кровные денежки на очередную Capcom'овскую халтуру.

Если же быть до конца честным, то в Street Fighter EX3 все-таки имеется некое рациональное зерно. Более того, в него даже можно играть, причем даже вчетвером. Однако тот факт, что этот двухмерный полигонный файтинг отличается ужасной анимацией, дешевыми спецэффектами, тормозами и прочими прелестями недоделанной игры, заставляет нас без всякого сожаления списать его в отстой.

Точно такое же мнение у нас сложилось и о такой игрушке, как

### Eternal Ring,

На описании которой мы закончим наш рассказ о первых играх для PlayStation 2. Как мы и предполагали, эта action/RPG от From Software оказалась до боли похожей на их серию бродилок от первого лица, известных под именем King's Field. И точно так же, как последняя,

Eternal Ring привлекла внимание игроков лишь в связи с полным отсутствием у нее конкуренции, а не благодаря своей передовой графике или продуманному игровому процессу. Более того, у единственной приключенческой игры для PlayStation 2 конкуренции не будет еще по крайней мере пару месяцев, пока на этот формат не выйдет еще более странная игрушка Evergrace от той же компании From Software.

На самом деле это ужасно. Однако мы прекрасно понимаем, что хорошие игры жанра RPG или adventure практически невозможно сделать за те несколько месяцев, которые были выделены на производство Eternal Ring. Поэтому особо судить покупателей этого тормозного безобразия, которое по своему игровому процессу оказалось хуже большинства своих собратьев для PlayStation, мы не будем.

Вот, собственно говоря, и все, что мы можем сегодня сказать по поводу только что вышедшей PlayStation 2, которая обещала перевернуть собой весь мир, но так и не смогла этого сделать. Ну ничего, у нее для этого еще имеются все шансы, которые, правда, еще нужно будет эффективно использовать. А пока нам лишь приходится констатировать тот факт, что кроме гигантского потенциала, а также психологически-технического преимущества над своими конкурентами, PlayStation 2 больше похвастаться пока и нечем.

И кто бы мог подумать еще пару лет назад, что такие слова будут говорить в адрес той приставки, которой все пророчили стать самым популярным продуктом начала нового века? Нам и самим пока в это верится с трудом, однако именно такие слова сегодня звучат со всех сторон по поводу новой платформы от Sony. Чем же на самом деле закончится история с PlayStation 2 — покажет лишь будущее.

СИ РЕПОРТАЖ





# СКАЗКИ ОБ X-BOX

## MICROSOFT ВСТУПАЕТ В БОЙ ЗА ИГРОВОЙ РЫНОК

Ф

Сергей Овчинников

акт существования сверхсекретного плана корпорации Microsoft по захвату сверхинтересного для нее рынка видеоигр всегда считался самой плохо скрываемой тайной в игровой индустрии. Все эти как бы нечаянно оброненные фразы, бесконечные ужимки и шуточки разработчиков, неприкрыта уверенность журналистов во всех распространяемых сплетнях — все это поселяло массу сомнений в наших душах. Не то что бы мы сомневались в действительно серьезных планах Microsoft выйти на качественно иной уровень с собственной игровой платформой, просто, судя по действиям корпорации за последние годы, мы никак не могли предположить, что подобные планы будут реализованы так скоро.

10 марта корпорация **Microsoft** в лице ее руководителя Билла Гейтса лично положила конец многочисленным слухам, ходившим вокруг мистического проекта собственной игровой приставки ведущего производителя компьютерного софта в мире. **X-Box** действительно существует и был одновременно представлен на специальной пресс-конференции в Японии и в телебращении господина Гейтса по телеканалам **CNN**, **NBC** и некоторым другим. Все эти мероприятия были затеяны вовсе не для того, чтобы представить миру максимально полную информацию о суперпроекте, а лишь с целью развязать информационную войну с конкурентами. Точно так же, как **Sony** ровно год назад представила **PlayStation2**, не сообщив о своей новой системе практически ничего и даже не потрудившись представить ее саму, **Microsoft** поступила сейчас и со своим **X-Box**.

Для корпорации сегодня намного важнее развеять серьезное заблуждение, которое постоянно сопутствовало ранее всем новостям об **X-Box**: **Microsoft** действительно делает игровую приставку, а вовсе не вбз-консоль. Более того, **X-Box** является продуктом, в раскрутку и развитие которого корпорация намеревается вложить несколько миллиардов долларов, на порядок больше того, сколько тратят на подобные цели любые из ее конкурентов, включая и **Sony**. Вполне очевидно, что для технической реализации такого проекта Microsoft не пожалела ни средств, ни усилий. В основе **X-Box** будет лежать центральный процессор на базе **Pentium III** корпорации **Intel** с тактовой частотой не менее 600 МГц и графический чип от компании **NVidia**, который будет базироваться на архитектуре будущего акселератора **NV15**, который по мощности должен превзойти сегодняшний **GeForce** примерно втрое. Машина также будет снабжена устройством для чтения **DVD-ROM**, наверняка будет проигрывать **DVD-video** диски и будет иметь свой собственный встроенный жесткий диск объемом около 8 Гбайт. Также планируется, что в состав **X-Box** войдет высокоскоростной модем. Графические возможности **X-Box**, по всей видимости, несколько выше показателей **PlayStation2**, однако не благодаря каким-то сверхнадувательским технологиям, как в случае с процессором **Emotion Engine**, а лишь потому, что консоль более сбалансирована в плане распределения ресурсов между основными узлами. По всей видимости, **X-Box** будет снабжен 64 или 128 Мбайтами оперативной памяти, никак не поделенной на основную, видео или звуковую составляющие. Каждая игра сможет самостоятельно выделять себе необходимый объем памяти исходя из того, что требуется иметь на экране. Также, благодаря участию в проекте компании **Intel**, можно предположить, что в **X-**

**Box**, как и в **PlayStation2**, будет установлена сверхскоростная память стандарта **Direct Rambus DRAM**, что серьезно увеличит производительность системы. Разработкой звукового чипа также занимается компания **Nvidia**, однако никаких подробностей о нем нам пока неизвестно. Заявленная **Microsoft** производительность этого тандема составляет приблизительно триллион операций в секунду, а полигонные цифры соответствуют тем фантастическим (и абсолютно нереалистичным) цифрам, заявленным год назад **Sony**, но только умноженным раз в сто. Увы, нам приходится признать, что в сегодняшнем мире без подобного безумства обойтись уже не удается.

Ряд технологических демо-версий, показанных представителями **Microsoft**, хоть и не поражал воображение великолепным японским дизайном, но зато нес в себе уже чисто американскую черту — остроумие. Как вам, например, понравится такая сцена: большая комната вся уставлена мышеловками, на каждой из которых лежит небольшой шарик для пинг-понга в качестве приманки. Всего несколько сотен, а может, и тысяч мышеловок, и еще один шарик, который падает с высоты в полметра прямо на одну из них. То, что происходит со зрителем спустя несколько секунд, больше походит на истерику, чем на восторженный отзыв. А как насчет ста бабочек, образующих сложные геометрические фигуры в воздухе, выстраивая на манер спортсменок синхронного плавания логотип **X-Box**? Чуть менее гениальных, но более впечатляющими стали демки компаний **Midway** и некоего внутреннего подразделения **Microsoft: Games**. В первой с возможностями приставки нас знакомил знаменитый герой игры **Ready 2 Rumble** дикий, но симпатичный **Astro Thunder**, выглядящий как заправский силиконовый герой. Во второй же очаровательная девушка показывала боевые искусства на пару с гигантским роботом, в точности повторявшим все ее движения. Представители **Microsoft** горячо заверили журналистов в том, что все эти сцены обсчитываются прототипом **X-Box** «на лету», крутили камеру, но никого к заветному джойстику не допускали. Впрочем, правда все показанное или нет, большого значения не имеет. До выхода консоли остается еще полтора года, и вовсе неудивительно, что у **Microsoft** еще не готово не только железо, но и игры, которые для него готовятся.

Горячую поддержку новой консоли уже высказали такие титаны игровой индустрии, как **Electronic Arts**, **Activision**, **Epic Games**, **Bungie**, **Enix**, **Capcom**, **Namco**. Впрочем это совсем не значит, что все они с огромной радостью бросятся создавать многочисленные игры для нее. О своих планах создать сразу два проекта для новой приставки заявила студия **Naughty Dog**, считавшаяся некогда одним из идолопоклонников **Sony**. Не стоит забывать о еще од-



ном партнере **Microsoft**, компании **Sega**. Сложно сказать, чем обернется для **Sega** история с **X-Box**, однако прогнозируемые последствия варьируются от тесного сотрудничества или стратегического партнерства до слияния **Sega** с игровым подразделением **Microsoft**. Такая объединенная компания, обладающая несравненными с конкурентами финансовыми и девелоперскими ресурсами, сможет с легкостью стать лидером игровой индустрии.

Анонс **X-Box** нанес практически непоправимый ущерб имиджу компании **Sony**, буквально спустя неделю после достаточно успешного запуска **PlayStation2** на японском рынке. Сейчас же именно **X-Box** начал постепенно привлекать к себе интерес не только прессы, но и всей игровой индустрии. Та готовность, с которой множество партнеров **Sony** по **PlayStation** и, что еще важнее, **PlayStation2** решили поддерживать наявление **Microsoft**, должна по крайней

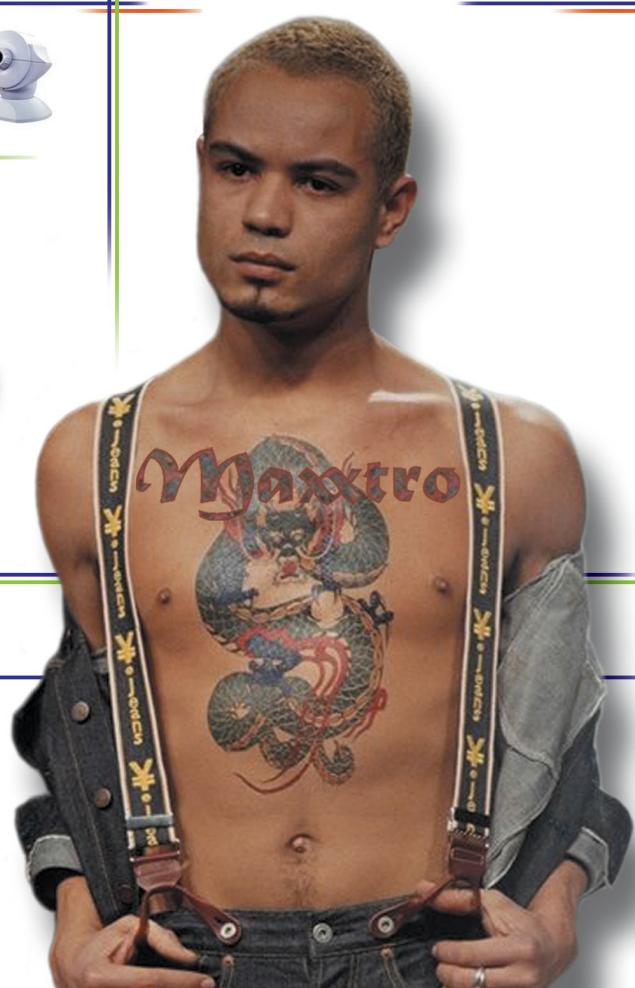
мере настораживать. Не стоит забывать, что своим лидирующим положением на рынке **PlayStation** обязана прежде всего не своим техническим характеристикам, а массовой поддержке формата десятками и сотнями разработчиков. Всего лишь после какого-то малозначащего анонса подавляющее большинство этих разработчиков готовы переметнуться в стан **Microsoft**: при первых же признаках того, что политика **Sony** начинает давать течь. И надо полагать, что с приходом **Microsoft** конкуренция на игровом рынке не просто оживится, а перерастет в самое ожесточенное сражение из всех, что нам когда-либо доводилось видеть. Это будет борьба за передел всего рынка электронных развлечений.

СИРПОРТАЖ



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

	X-BOX	Nintendo Dolphin	PlayStation 2	Sega Dreamcast
Центральный процессор	На базе Intel Pentium III ~600 Mhz	IBM Gekko ~400 Mhz, по медной технологии	Emotion Engine 300 Mhz	Hitachi SH-4, 200 Mhz
Графическая подсистема	На базе Nvidia NV15	Технология компании ArtX, ~200 Mhz	Graphics Synthesizer, 150 Mhz	PowerVR2DC, 100 Mhz
Оперативная память	От 64 МБ, Rambus DRAM	Неизвестно	40 МБ, Rambus DRAM	26 МБ, SGRAM
Заявленная полигонная производительность	300 миллионов/с.	Не меньше, чем у PlayStation2	66 миллионов/с.	10 миллионов/с.
Реально достигнутая полигонная производительность	Неизвестно	Неизвестно	Порядка 1,5-2 миллионов полигонов/с.	До 1,5 миллионов полигонов/с.
Носители информации	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM, CD-ROM	GD-ROM, диски 1ГБ
Проигрывание DVD видео дисков	Да	Нет в стандартной комплектации	Да	Да, при помощи дополнительного устройства.
Модем	Ethernet Adaptor	Неизвестно	Нет, будет выпущен в 2001 году	Встроенный модем 56 Кб/с.
Цена в США	Около \$300	Менее \$200	Около \$300	\$199
Дата выхода:	Осень 2001 года	Весна 2001 (Япония) Осень 2001 (США)	Осень 2000 года (США) 4 марта 2000 (Япония)	Уже выпущена на всех рынках.



# Maxxtro

Maxxtr'емальное  
удовольствие.

Твой стиль.

**C-TRADE**

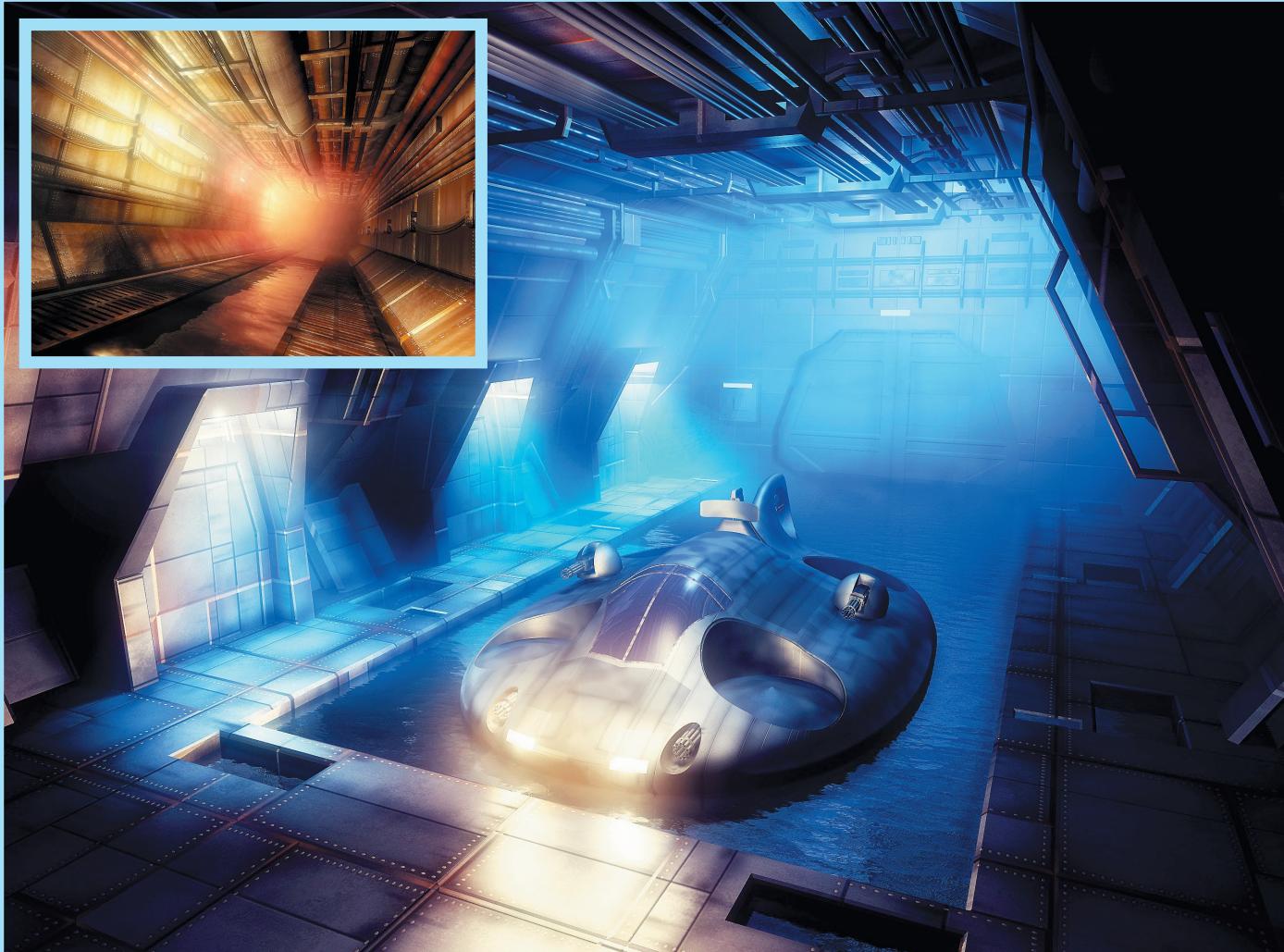
поставки продукции  
**Maxxtro** в России

(095) 113-1118, 113-1163, 113-4933  
www.c-trade.ru · info@c-trade.ru

Москва: Altech (095) 2468071, 2463357 · Техмаркет (095) 2641234, 2641333 · Ф-Центр (095) 7851785, 2053524, 4726401 · Санкт-Петербург: Ронд (812) 3272060  
Новосибирск: Нонолет (3832) 215090, 396242 · Ростов-на-Дону: Технополис (8632) 903111 · Краснодар: Trade-Master (8612) 554987  
Казань: ЗАО Абак (8432) 769741 · Екатеринбург: Triline (3432) 511440, 519445 · Самара: Киберкуб (8462) 335908 · Челябинск: Логис (3512) 410472, 419061, 410181

**Платформа:** Sony Playstation 2, PC  
**Жанр:** 3D-action/RPG  
**Издатель:** Infogrames Entertainment  
**Разработчик:** Epic Games/Snowball Interactive  
**Онлайн:** <http://www.snowball.ru>  
**Дата выхода:** I квартал 2001

# SLAVE OF THE AMULET



## B

се-таки человечество до конца его дней будут сопровождать книги. Толстенные тома, проливающие свет на величайшую загадку: откуда дома берется столько пустых бутылок, если их никто никогда не покупает?; тоненькие брошюрки, описывающие, как в домашних условиях получить философский камень из зубной пасты и стирального порошка, всегда будут существовать в бумажном виде.

### ЗЕЛЕНУШКА

Одно зеленоватое привидение пугало всех подряд.

Появлялось с днем, и утром, и на улице, и в магазине. Люди пугались и бежали кто куда.

Другие привидения упрекали Зеленушку: не пугай

всех подряд, вон какую панику устраиваешь. «А я

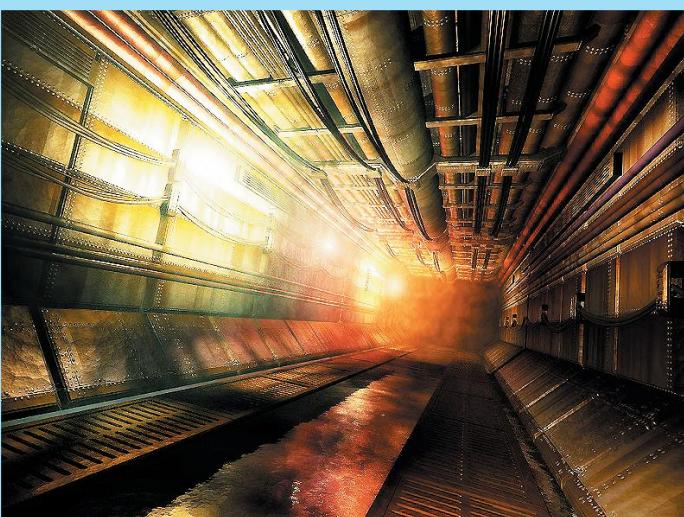
в людей не верю!» — отмахивалось привидение.

Кончилось это тем, что и люди перестали в него

верить, а без этого привидения чахнут.

Виктор Кротков «Сказки-притчи»

Для того, чтобы сухо и комфортно чувствовать себя среди гоблинов, орков, эльфов и прочих дракончиков, несчастные толкиенисты регулярно устраивают лесные сборища, пугая туристов и грибников. Впрочем, в том, что почтенные граждане с некоторым подозрением, граничащим с безумным ужасом, относятся к волосатым личнос-



Никогда телевизор не заменит нормальную газету, никакой компакт-диск не сможет стать полноценной альтернативой настоящей книге. Это так же очевидно, как и то, что зажигалка никогда не вытеснит из мира людей простые спички. Ибо зажигалкой очень неудобно ковыряться в зубах.

Ну а о том, что пишут в книгах, и говорить не приходится. Приходится, как правило, читать с листа. Ведь не зря древние авторы не признавали компьютеры и создавали свои произведения на бумаге, пергаменте, коже мертвых животных... Например, великий Джон Рональд Руэл Толкиен, творивший в начале еще нынешнего века, с ма- ниакальным упорством писал свои нетленные шедевры исключительно на бумаге. Возможно, благодаря этому профессору литературы из Оксфорда, ставшему непререкаемым авторитетом в вопросах средневекового фольклора и мифологии, удалось создать целую армию поклонников, которые приняли фэнтези-мир как свой родной и теперь всеми силами стараются перебраться туда на постоянное местожительство.

там с дрынами (прим.: деревянные палки, символизирующие волшебные мечи-кладенцы) в руках, нет ничего удивительного. Буквально на днях ваш покорный слуга наблюдал, как старушка-божий одуванчик испуганно крестила спины шумной компании молодых людей (хотя, скорее, эльфов или гоблинов), шагающих в разевающихся плащах в сторону леса.

Самое интересное, что фэнтези-эпидемия все быстрее и быстрее распространяется в нашем мире. Буквально каждый день мы получаем сообщения о том, что армия толкиенистов пополнилась еще несколькими боевиками, а общество, соответственно, потеряло в их лице гениальных слесарей, шахтеров и, возможно, стоматологов. И если все будет продолжаться такими темпами, кто знает, может быть через несколько десятков-двадцатков лет человечество исчезнет с лица Земли, а ему на смену придет раса фантастических монстров, воспетых Толкиеном соратники. Но, как известно, ничто не появляется из ниоткуда и не исчезает в никуда. Так, возможно, люди смогут возродиться в другом мире, в другой Вселенной? Например, среди орков и гоблинов. Ведь нельзя даже предположить, что эти существа существовали лишь в воспаленном воображении Профессора. Но любопытно: как чувствовали бы себя люди в мире сказочных персонажей? А если при этом им самим пришлось бы играть роль героев сказок? Довольно скоро мы это сможем узнать благодаря *Slave of the Amulet* — совместному проекту нашей родной Snowball Interactive и Epic Games.

### Я, БЛИН, ГОБЛИН, А ТЫ, БЛИН, КТО, БЛИН?

Попробуйте представить себе мир, в котором нет и никогда не было людей. При этом речь идет не про какой-нибудь голый и безжизненный астероид, на котором от-

несмотря на то, что в далекой Японии жадные до развлечений японцы еще толпятся в очередях за Sony PlayStation 2, российские разработчики в лице Snowball Interactive уже вовсю работают над проектом для этой платформы. И если верить информации от разработчиков, *Slave of the Amulet* обещает стать одной из первых игр, которая позволит владельцам Игровой Станции №2 совершил путешествие в фэнтези-мир орков и гоблинов.

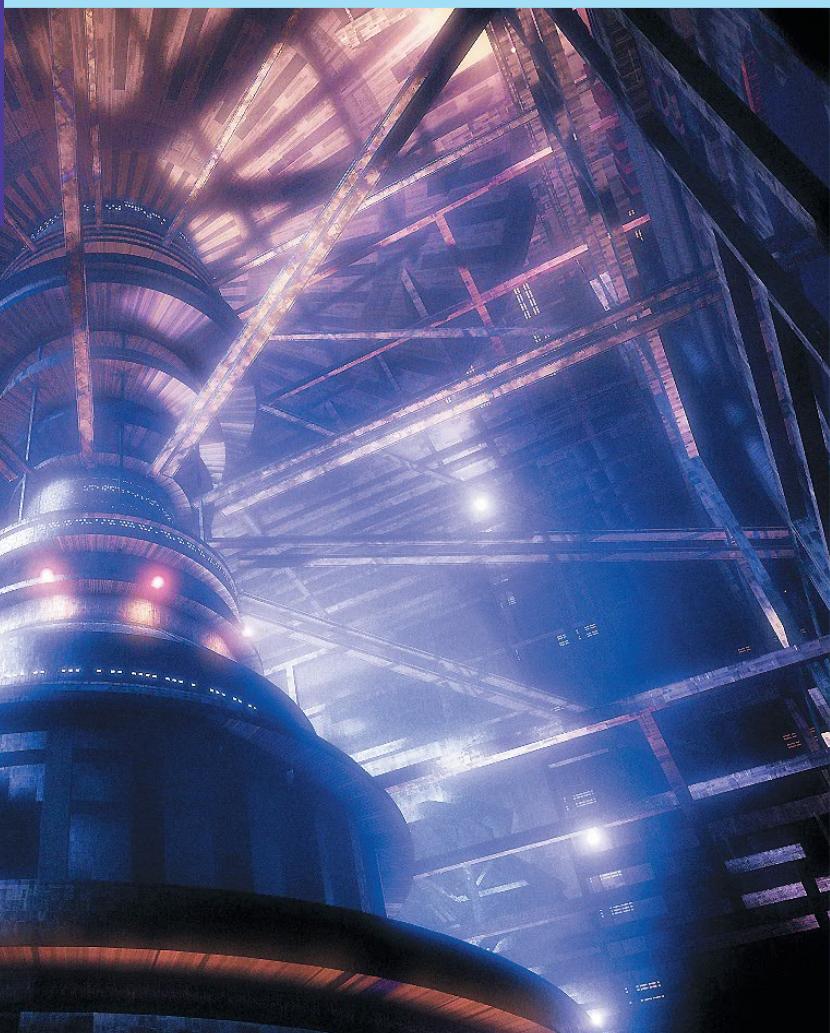
казываются квартироваться даже инфузории-туфельки и кирзовые сапоги. Нет, сейчас мы говорим о родной Земле. Дело в том, что в одной весьма параллельной Вселенной наш родной планетоид истекон веков населяли орки, гоблины, тролли, эльфы и прочие сказочные для нас персонажи. Только вот людоедов в этом мире не было. Причем по очень банальной причине — полное отсутствие людей не способствовало развитию этой расы. Впрочем, остальных обитателей мира *Slave of the Amulet* такой факт нисколько не обламывал. Тем более, что они даже и не задумывались о том, что на их планете могут существовать разумные создания, неподобные им. Жизнь в гордом одиночестве вполне устраивала орков-гоблинов. Век за веком их общество развивалось. У великого народа появились свои учёные и поэты,



которые смогли сформулировать закон, который, как позже выяснилось, повлиял на всю историю мира: «В вине — мудрость, в пиве — сила, в воде — бактерии!» Разумеется, всем захотелось тут же стать мудрыми и сильными. Это привело к тому, что орки отвернулись от природы и стали активно совершенствовать технологию, поскольку научиться превращать воду в вино у них так и не получилось.

...Спустя века Земля превратилась в планету, на которой Техника победила Природу. Гоблины воздвигли огромные мегаполисы, в которых царствовали глобальные корпорации, возглавляемые ушлыми эльфами, которые давно поняли, что чем сильнее горит сердце, тем хуже варит котелок. А поэтому мир *Slave of the Amulet* превратился в место, заселенное сверхциональными существами-эгоистами, ценящими превыше всего собственное благополучие. Вообще, как известно, эгоист — это тот, кто любит себя больше, чем других эгоистов, и под такое опре-

В поисках партнеров для создания будущего шедевра представители Epic Games объездили весь мир, поскольку среди родных американских студий достойных кандидатов, кому можно было бы доверить работу с движком Unreal Tournament 2, они просто не видели. Конечно, в этом нет ничего удивительного. Ведь Соединенные Штаты Америки — практически идеальная страна. Но есть в ней один недостаток — американцы. Поэтому создатели великого Unreal отправили гонцов на Родину Левши, Ломоносова, Достоевского и Василия Гулкина. В результате долгих размышлений выбор был сделан в пользу Snowball Interactive, уже зарекомендовавшей себя в качестве одного из лучших российских разработчиков. В немалой степени принятию решения способствовало и то, что россияне также завоевали право участвовать в проекте Stormbringer.



# В МОСКВЕ СТАРТОВАЛА "ЛИГА Q3"



## Почему Quake 3?

Все просто. Что бы ни говорили, именно Quake 3: Arena — самая яркая, многообещающая, популярная, одним словом, культовая игра нового тысячелетия. Зайдите в любой компьютерный клуб — в Q3: A играют ВСЕ! Сыграйте!

## В чем главное отличие Q3-лиги от других чемпионатов?

Нами создана уникальная система рейтингов, благодаря которой очень легко выяснить, кто круче. Мы собираемся "раскрыть" настоящее московское q3-сообщество, объективно и своевременно оценивающее фаворитов и дающее возможность проявить себя начинающим талантам. Вырастить новое поколение квакеров — почему бы и нет?

## Призы

Каждые две недели три победителя разыгрывают призы: от лицензионных игр до мультимедийных компьютеров!

Финалисты первого сезона Лиги отправятся на один из крупных мировых чемпионатов по Quake 3: Arena, чтобы отстоять честь России!

## Кто участвует?

Ограничений на участие в Q3-лиге нет. В Лиге каждый, вне зависимости от опыта и класса игры, сможет найти себе достойных соперников, научиться играть и победить. Quake 3: Arena вышел недавно, и по-настоящему профессиональных игроков (как в Quake 2) еще нет. Вполне возможно, что одним из лучших станешь именно ты!

## Как стать членом Лиги?

Бесплатная регистрация и подробная информация на сайте [www.poligon.ru](http://www.poligon.ru)

## Где проходит?

На данный момент сертификацию Q3-лиги прошли клубы:

**ПОЛИГОН•1** Бесплатные дуэли.  
м. "Студенческая", ул. Студенческая, 31. Тел.: 249-85-20.

**ПОЛИГОН•2** Бесплатные дуэли.  
м. "Университет", ул. Молодежная, 3. Тел.: 930-22-40.

**Astalavista** Скидка на дуэли 50%.  
м. "Третьяковская", Лаврушинский пер. 17/5, стр. 2 Тел. 953-01-11.

Список клубов постоянно пополняется. Следите за рекламой!

## Добро пожаловать в Q3-лигу!

Информационные спонсоры.



Absolute Games  
[www.ag.ru](http://www.ag.ru)



СТРАНА ИГР  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



ХАКЕР  
[www.xaker.ru](http://www.xaker.ru)

деление попадало абсолютное большинство орков-гоблинов-эльфов.

## ВРЕМЯ МЕНЯТЬ ИМЕНА

Но в 2532 году от сотворения мира в заброшенной библиотеке молодому гоблину Урт-ха удалось найти книгу «Раб амулета». Юный герой уже давно мечтал изменить мир, сделав его более добрым и гуманным. Однажды он даже взял автомат и попытался разрядить обстановку, но так и не был понят соплеменниками. Итак, пролистав несколько страниц фолианта, Урт-ха осознал, что перед ним оказался ключ к созданию нового волшебного мира, где всем настанет полное счастье. В книге рассказывалось об удивительном мире сказочных существ — людей, которые жили в единении с природой, обладали искусством магии и вообще, по мнению Урт-ха, жили гораздо веселее гоблинов. Загоревшись желаниям донести идеи гуманизма до сердца каждого гражданина, молодой книголюб объединил вокруг себя кучку последователей, а вследствие положил начало Церкви Людей. Первоначально она объединяла лишь любителей фэнтези-литературы и, разумеется, в первую очередь — «Раба амулета». Прихожане регулярно устраивали ролевые игры, воображая себя людьми, постепенно

Tournament 2 может проявить себя во всей красе лишь на недавно появившемся чуде японского игростроения. Если говорить о компьютерах, то конечно, надо признать, что запретить красиво жить в мире *Slave of the Amulet* платформа PC не в состоянии, но вот помешать этому она вполне может. Впрочем, новейшие решения в области совершенствования наших любимых персонажей позволяют надеяться на то, что и владельцы усовершенствованных «счет» и арифметиков смогут наладиться созерцанием Великой Войны. По крайней мере, в Snowball Interactive нам пообещали, что счастливым обладателям нового поколения 3D-акселераторов, к которым относятся последние разработки nVidia, не придется завидовать приверженцам консолей.

Если же вы по иронии судьбы так до сих пор и не видели в действии Playstation 2, а буквосочетание nVidia вызывает у вас нехорошие ассоциации, то постарайтесь немедленно исправить положение. И желательно до выхода *Slave of the Amulet*. Ведь графическое ядро игры должно стать настоящей революцией в мире компьютерных игр. Откровенно говоря, движок Unreal Tournament 2 имеет мало сходства со своим предшественником. Точнее, оно ограничивается на

До того как начать работу над игрой, разработчики постарались максимально погрузится в фантастико-фэнтезийную атмосферу, которой будет дышать *Slave of the Amulet*. Для этого сотрудники Snowball Interactive пересмотрели огромное количество киберпанковских фильмов, начиная с «Бегущего по лезвию бритвы», продолжив «Джонни Мнемоником», слегка задержавшись на «Нирване» и не закончив «Матрицей». После этого, нацепив на себя плащи от Valentino и вооружившись деревянными мечами от Петровича, они в полном составе отправились в Нескучный сад, где приняли участие в немалом количестве ролевых игр.

перенося человеческие замашки на свою повседневную жизнь. И несмотря на то, что «человек» — звучит гордо, а выглядит просто отвратительно, популярность Церкви на протяжении веков все росла и росла...

И однажды последователи Урт-ха, который посмертно получил звание Первого Человека, поняли, что они — люди, и их миссия — нести разумное, доброе, вечное в мир технократии и порока. Однако нормальные гоблины и орки совсем без радости восприняли призыв: «Назад к природе!» Обидевшись на такое непонимание, «люди» провозгласили новый лозунг: «Противников гуманизма — расстрелять!» — и начали Великую Войну за человеческий мир... Впрочем, те, кто за, могут опустить руки и отойти от стенки.

## НЕРЕАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ

Для того, чтобы во всей красе продемонстрировать гражданам планеты Земля все ужасы религиозных войн на фэнтезийно-ролевой почве, в *Slave of the Amulet* используется движок Unreal Tournament 2, работы над которым лишь недавно завершились в лабораториях Epic Games. Стоит отметить, что это событие почти совпало с выходом на рынок новой игровой платформы — Sony Playstation 2. Однако о случайности здесь говорить не приходится. Дело в том, что технология Unreal

личием двух слов в названии. Объясняется это просто. Хитроумные ребята из Epic Games, давным-давно прознав о работах над Playstation 2, решили встретить эту платформу во всеоружии, но вот рассказывать об этом конкурентам им совсем не хотелось. Поэтому в недрах фирмы практически параллельно велись работы над Unreal Tournament и Unreal Tournament 2. Разработчики создавали первый движок с таким расчетом, чтобы успеть выпустить игру, которая составила бы достойную конкуренцию Quake III Arena. Как мы все могли убедиться несколько месяцев назад, им это удалось. Судя по всему, Epic Games смогли добиться успеха и с Unreal Tournament 2. Глядя на ролик, который нам любезно предоставили в Snowball Interactive, я не мог избавиться от мысли, что все, что нам демонстрируют, является лишь заранее отрендеренной заставкой. Однако меня убедили, что именно так и будет выглядеть сам игровой процесс. В принципе, я согласен, что людям надо верить на слово. С той лишь оговоркой, что это слово должно быть заверено печатью и подписью. Поэтому я попросил выписать мне документ, подтверждающий происхождение ролика. Самое интересное, что мне пошли навстречу, и теперь на моем рабочем столе красуется фирменный бланк Snowball Interactive.

Впрочем, я уверен, что вы поступили бы точно так же, если бы имели



Ребята из Epic Games достаточно долго искали издателя будущей игры. Обращались они и в Infogrames Entertainment, однако получили там отказ, сунувшись туда с сырым движком Unreal Tournament 2. Лишь после того как им удалось найти субразработчика, которым оказалась Snowball Interactive, руководство Infogrames согласилось выделить деньги на проект. И судя по всему, эта сумма весьма немного отличается от бюджета Российской Федерации...

возможность лицезреть этот коротенький (меньше минуты), но отнюдь не маленький (около 10 мешков ноликов и единичек) шедевр. Дело в том, что такую реалистичную воду, на поверхности которой резвятся стада белых барашков, я наблюдал последний раз прошлым летом на Черном море. В водоемах Amulet Slave H2O кажется намного более реальной нежели в моей родной ванной. Возможно за это стоит благодарить систему освещения, которая используется в игре. Ведь в отличие от моей ванной комнаты, где светит одинарная лампочка Ильича, в проекте Snowball Interactive применяется какая-то совершенно уникальная технология динамического светоотбрасывания. Правда, как мне объяснили разработчики, ее внедрение в реальном мире несколько затруднено. Поэтому ежедневно любоваться реальной жидкостью мы сможем лишь в виртуальной Вселенной. Также, пожалуй, лишь в ней у нас появится возможность пробежаться по фантастическим городам, любуясь фэнтези-пейзажами. Занятно, но похоже на то, что подобные прогулки будут восприниматься не менее натуральными, чем поход с ночевкой к ближайшему ларьку с пивом — движок *Slave of the Amulet* позволяет создавать практически неограниченные в размерах открытые территории, которые на каждом шагу заполнены сверхдетализированными текстурами.

#### **А СЕЙЧАС МЫ ГЛОДЕМ ПРИЧИНЯТЬ ДОБРО...**

Вам уже стало интересно, чем можно заниматься в подобном мире, кроме как любоваться еще одной реальной Вселенной? Разумеется, сражаться. И отнюдь не на стороне «людей». Разработчики решили дать шанс оркам сохранить свой мир, где они будут жить так, как жили их предки, которые считали, что то, что в сутках 24 часа, а в упаковке пива — 24 банки, не может быть простым совпадением.

Но адский маховик войны уже запущен. Люди-орки контролируют большую часть планеты. Лишь в нескольких оазисах свободы гоблины еще могут наслаждаться плодами своей цивилизации, пользуясь центральным отоплением, кабельным телевидением и службами доставки пиццы на дом. Но все идет к тому, что скоро и здесь начнут хозяйничать карательные отряды «людей», и только немногочисленные отряды сопротивления стоят на их пути. Впрочем, с приходом игрока в мир *Slave of the Amulet* ситуация может измениться.

Бойцам виртуального фронта предстоит воплотиться в облике отважного гоблина, являющегося командиром небольшого партизанского отряда. Впрочем, сообщить, где и как отряд был сформирован, разра-

ботчики не сочли нужным. Дело в том, что игрок начинает действовать в *Slave of the Amulet* с того момента, когда все его подчиненные пали в битве за небольшой заводик, обеспечивающий вегетарианскими плюшками целый мегаполис. Решив, что если и проглатывать обиду, то только вместе с обидчиками, главный герой отправляется мстить. А уж то, какой окажется его месть, зависит только от игрока. Если он окажется добрым и незлопамятным человеком, то и мстить он будет так же: отомстит и забудет. В том случае, если выяснится, что боец страдает склерозом, то месть наверняка окажется склеротической. Возможно, что боевой командир отомстит не тем, кому нужно, или вообще забудет это сделать. А может быть, он станет все время забывать, что отомстил, и будет мстить снова и снова... В случае наличия у игрока особо извращенной фантазии, он скорее всего предпочтет отомстить двоюродному брату шурина матери троюродной сестры командира обидчиков. Самое интересное, что в мире *Slave of the Amulet* это действительно можно будет осуществить. Во время путешествий по фантастическому миру отважному гоблину придется общаться с великим множеством персонажей, среди которых встречаются самые удивительные существа. Благодаря уникальной системе AI каждое из них является уникальной личностью. Соответственно, отыскав правильный подход к собеседнику, бойцы смогут выяснить практически любую интересующую их информацию, начиная с того, что же кушает на обед крокодил, и заканчивая тем, кто подставил кролика Роджера.

Впрочем, в *Slave of the Amulet* совсем не обязательно разыгрывать из себя «доброго следователя». При желании, а также при наличии какого никакого оружия, оппонентам стоит объяснить, что очень неудобно собирать выбитые зубы переломанными руками. Но в этом случае очень важно помнить золотое правило — уходя, гасите всех!

Разработчики лишь совсем недавно приоткрыли заслон тайны над своим новым проектом, продемонстрировав нам ролик из будущей игры, да подразнив рассказами о полной свободе действий во Вселенной *Slave of the Amulet*. Но мне все же кажется, что сейчас мы можем наблюдать настоящий заговор. Заговор, направленный на то, чтобы Playstation 2 стала одной из лидирующих игровых платформ. И не знаю, как вы, но я уже стал жертвой коварных интриганов — все деньги, которая дает мне мама на завтраки, я откладываю на покупку суперприставки. Только вот есть почему-то очень хочется... Не знаю даже, доживу ли я до выхода *Slave of the Amulet*?

## ИНТЕРНЕТ-КОНКУРС ЗОЛОТОЙ САЙТ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ЖУНАЛА

«ХАКЕР» И «СТРАНА ИГР»

# X-COM: ALLIANCE

**Платформа:** PC  
**Жанр:** Action  
**Издатель:** Hasbro Interactive  
**Разработчик:** Microprose  
**Онлайн:** www.hasbrointeractive.com  
**Дата выхода:** сентябрь 2000 года

**K**огда люди или компании-производители игр совершают странные и непонятные поступки, это может означать или глупость, или гениальность. У известной и всеми уважаемой фирмы Microprose есть прославленный стратегический сериал, равных которому нет и скорее всего не будет, лейбл, который не нуждается ни в какой раскрутке, — X-

Казалось бы — сделай сиквел, и все будут счастливы. Но нет. Microprose не ищет легких путей. Первой ласточкой перемен в небо взился X-COM: Interceptor, полусимулятор-полустратегия, принятый достаточно прохладно как стратегами — ветеранам прошлых серий X-COM, так и матерыми пилотами, впервые севшими за штурвал перехватчика летающих тарелок. И вот теперь на подходе X-COM: Alliance, жанр — 3D Action, встречайте!

## X-COM: АЧТОЭТОТАКОЕ?

Есть у меня подозрение, что многие поклонники экшна

довольно смутно представляют, что означает эта странная аббревиатура X-COM и откуда вообще все пошло. Итак, X-COM — команда Икс — спецотряд по борьбе с инопланетным вторжением. Могущественная и практически независимая международная организация со своими базами, лабораториями, машинным парком и вооруженными силами. С 94-го по 97-й год вышло 3 стратегических игры о нелегкой работе этого подразделения: Enemy Unknown, Terror from the Deep и Apocalypse. Что так привлекало людей к изначальному, пошаговому X-COM? Уникальная комбинация глобальной стратегии, тактических боев и ролевой системы. На стратегическом уровне вы строили базы, проводили научные исследования, торговали, занимали и тренировали персонал. На тактическом — проводили ювелирно рассчитанные комбинации трехмерных походовых сражений с использованием десятков видов оружия и различного оборудования. А ролевые элементы... Каждый боец имел свое имя, внешность и целый ряд боевых статистик, которые росли с накоплением опыта. Уровней не было, но были воинские звания и медали! Вы воспитывали своих солдат, вы их вооружали и вы же решали, кому быть терминатором (в смысле — первым лезть в сбитый корабль инопланетян, падя во все стороны), а кому — прикрывать терминатора сзади. Именно солдаты, ВАШИ солдаты, принесли сериалу такую народную любовь.

## ИЧТОТЕПЕРЬ?

Да... прошлые игры были великолепны, но ведь так хотелось хоть разок спуститься с командных



высот и оказаться на месте того самого солдата, который скимает в руках пушку, глядя в глаза алиену. Хотелось? То-то! И двум программистам, Крису Кларку и Мартину де Ризо, тоже очень хотелось, аж с 95-го года. И, в отличие от всех остальных, эти парни много сделали, чтобы реализовать свою мечту на практике, ибо они являются соответственно ведущим дизайнером и продюсером X-COM: Alliance — командного экшна от первого лица. Давайте же посмотрим, что они там наворотили.

Сюжет Alliance укладывается в контекст уже вышедших серий. В 2062 году, 12 лет спустя после событий, происходящих в Terror from the Deep, и за 5 лет до перипетий X-COM: Interceptor исследовательский корабль Patton был послан на родину алиенов — планету Цидонию, чтобы собрать образцы технологии расы Сектоидов. Корабль прошел через портал в другое измерение и оказался на расстоянии 60 световых лет от Земли. А затем экипаж Паттона, состоящий в основном из учёных, обнаружил, что вокруг бушует война между Сектоидами и Асицидами — новой расой, изобретенной специально для этой игры. Узнав обо всем этом, я крепко задумался. Дело в том, что асиции — это такие морские ээ... фиговинки,





X-COM Rifle



розовые, размером с детский кулачок, мозгов не имеют, живут, прикрепленные к камням, и питаются, фильтруя через себя воду. У меня, кстати, тут же вскочил вопрос: а как смогли наши пущественники, будь они хоть трижды учёные, вот так, с первого взгляда понять, что это — другая раса? А вы еще не забыли, что игра называется «Альянс»? Так вот, эти штучки будут нашими союзниками... Так что готовьтесь в качестве капитана Паттона налаживать дружбу с Асцидиянами.

Итак, вы — командир экспедиции, и в отличие от Rainbow Six или Hidden & Dangerous, это — единственный персонаж, которым вы сможете непосредственно управлять. В команде всего 12 человек, в основном учёных, и большинство из них — женщины. Вам придется каждый раз ОЧЕНЬ хорошо подумать, прежде чем посыпать людей в огонь, так как новых нанять будет негде. А задача очень проста — вернуться домой, только и всего! Игра будет разбита на отдельные миссии, перед каждой из которых вы получите краткий брифинг, определяющий конкретные задачи. Затем надо выбрать группу из трех человек, которые пойдут с вами (впрочем, некоторые миссии придется проходить в одиночку). Приготовьтесь постоянно ломать голову над тем, кого брать на бой, а кого — оставлять на

борту, ведь оставшиеся будут изучать оружие и оборудование, которое вы приволокли из предыдущих миссий. Учите, что сами вы производить ничего не сможете — в конце концов, это ведь исследовательский корабль с ограниченными ресурсами и запасами.

### БУДЕМ БЛИЖЕК НАРОДУ!

Итак, главные действующие лица Alliance — бойцы, с которыми вы будете делить последний патрон и последний шприц с обезболивающим, поэтому предлагаю сейчас поговорить именно о них. А они будут... живые. Сейчас попытаюсь объяснить.

Например, солдаты будут испытывать такие чувства, как печаль, испуг или омерзение, и все эти состояния будут видны по их движениям и реалиям. Испуганные бойцы будут часто оглядываться через плечо. Грустные — идти медленно и сгорбившись (впрочем, так же поведут себя уставшие). Особенно люди расстроятся в случае гибели своих друзей. Человек, у которого погиб друг, живший с ним в одной комнате в годы учебы в колледже, пребывает в полной простоянки и ни на что не годен. А другой член команды, конечно, тоже расстроится, возможно, даже всплакнет, но в строю останется. А третий солдат вообще по любому поводу сопли распускает. Но главным достижением разработчиков является то, что персонажи сами все сообщают и адекватно реагируют на окружающее. Допустим, вы приказываете солдату взглянуть на какой-то предмет. Сначала





<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин  
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Внимание!

Супер-предложение: СКИДКА

только 2 дня в неделю (среда и четверг),  
только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей,  
оформивших заказ через Интернет

5%

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

 <p><b>Nox (рус.док.)</b> Издатель: Westwood Ролевая игра в стиле Baldur's Gate</p> <p>\$19.99</p>	 <p><b>Quake III</b> Издатель: Activision Третья часть легендарного шутера</p> <p>\$49.99</p>	 <p><b>F/A-18 Super Hornet</b> Издатель: Digital Integration Новый авиасимулятор</p> <p>\$19.95</p>
 <p><b>Need for Speed 4 (рус.док.)</b> Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах</p> <p>\$19.95</p>	 <p><b>The Sims (рус.док.)</b> Издатель: Electronic Arts Симулятор жизни городских жителей</p> <p>\$19.95</p>	 <p><b>Theme Park World (рус. док.)</b> Издатель: Bullfrog Строительство и развитие собственного парка аттракционов</p> <p>\$19.95</p>
 <p><b>Штырлиц</b> Издатель: Бука Мультипликационный юмористический квест</p> <p>\$8.99</p>	 <p><b>Commandos: Beyond the Call of Duty</b> Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos</p> <p>\$44.99</p>	 <p><b>Unreal Tournament (рус. док.)</b> Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action</p> <p>\$25.99</p>
 <p><b>Ultima IX: Ascension (рус.док.)</b> Издатель: Origin Продолжение легендарной ролевой игры</p> <p>\$19.99</p>	 <p><b>Monster Sound MX 300 (OEM)</b> Производитель: Diamond Звуковая карта на базе Vortex II</p> <p>\$55.00</p>	 <p><b>Rage 3D</b> Производитель: Thrustmaster Game Pad с программируемыми кнопками</p> <p>\$45.99</p>
 <p><b>Montego II Quadzilla</b> Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр</p> <p>\$105.00</p>	 <p><b>Studio PCTV</b> Производитель: Miro TV-тюнер для компьютера</p> <p>\$85.00</p>	 <p><b>Miro Video DC 10 Plus</b> Производитель: Miro Недорогое решение для нелинейного монтажа под управлением Windows</p> <p>\$280.00</p>
 <p><b>3Dfx Voodoo 3, 2000, AGP (OEM)</b> Производитель: STB Графический 2D и 3D акселератор третьего поколения</p> <p>\$99.00</p>	 <p><b>Joystick Gamestick</b> Производитель: CH Джойстик для авиасимуляторов</p> <p>\$35.99</p>	 <p><b>Pilot Mouse Plus S-48</b> Производитель: Logitech Лучшая мышь для работы в Internet'e</p> <p>\$18.99</p>

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,

по Московской области \$5–\$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312, [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)

ла он поворачивает голову, затем разворачивается корпусом и замечает этот предмет. На какой-то момент боец замирает, потом переступает с ноги на ногу так, чтобы взглянуть на объект в упор. Через несколько секунд солдату становится неудобно находиться в таком «перекрученном» положении, и он переступает ногами, оказавшись к предмету лицом.

Впечатляет, не так ли? Но это только начало. Не меньше, чем движения солдат, важны их реплики. Экипаж корабля будет многонациональным (ну конечно, Америка, островок свободы, борьба с расизмом, права афроамериканцев...), и каждый член команды обладает оригинальной внешностью и по-своему коверкает великий и могучий американский язык. Всего же в игре будет более 100 отдельных реплик и множество скриптовых сцен, привязанных к определенным местам. Вопрос: а зачем так много болтовни? О, поверьте, причины есть. Во-первых, это поможет поверить, что солдаты — живые. Они болтают, а вы мотаете на ус их привычки и взаимоотношения. При этом в диалогах никогда не упоминаются имена членов экипажа. То есть переименовывайте их на здоровье, на целостности игрового мира это не отразится. Во-вторых, по истоным волгам подчиненных вы всегда сможете сообразить, кто их в данный момент есть... я хотел сказать, где они и как у них дела. В-третьих, на разговорах построены скриптовые сценки. И наконец, реплики встроены в командный интерфейс. Здесь мы переходим к совсем другому аспекту игры, который заслуживает отдельного раздела.

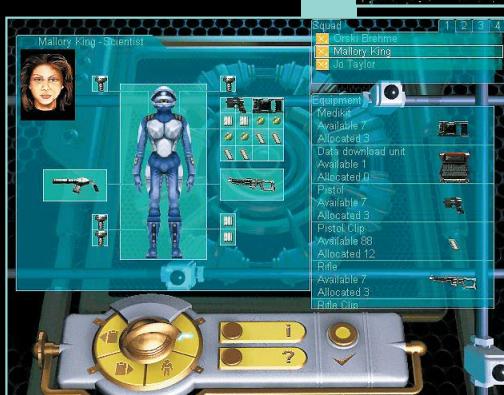
### ВЗВОД. РР-РАВНЯЙСЬ! ОГОНЬ!!!

Вы никогда не пробовали командовать живыми солдатами? Не покорными роботами, идущими по щелчку мыши в огонь и воду, а настоящими испуганными и усталыми людьми? X-COM: Alliance даст вам такую возможность! Напомню, непосредственно вы можете управлять лишь командиром. При этом вверху вашего экрана будут небольшие окошки, показывающие, что видят другие бойцы, руководить которыми придется, главным образом, отвечая да или нет на их вопросы.

Например, у одного из солдат кончаются боеприпасы. Он докладывает об этом. Пока вы лихорадочно соображаете, какого черта он расстрелял 5 обойм за 20 секунд, другой солдат сообщает, что у него еще много патронов и предлагает поделиться с недотепой. От вас требуется всего лишь кликнуть на кнопочке «да», и все оставшееся они сделают сами. Если кто-то ранен, то находящийся рядом боец с аптечкой спросит вашего разрешения помочь товарищу. Соображать придется молниеносно, иначе раненый отбросит копыта. А теперь усложним ситуацию. Допустим, вы решаете, что нечего зря медикаменты тратить, так как ваш главный специалист-коновал идет параллельным коридором. Что вы делаете? Кликаете на иконке связи с доком. Затем выбираете действие — «оказать помощь» — и кликаете на том, кому она требуется. Доктор тут же все бросит и побежит лечить раненого. Но ведь солдаты способны еще и сами определять, что важно, а что — нет. Доктор побежит, обследует пострадавшего и решит, какого плана помочь тому нужна — патронов ли досыпать, рану перевязать или просто вколоть морфина, чтоб не мучался. Если вы кликнете на сломанный замок, солдат попытается взломать систему защиты и сканировать данные. Вам надо послать кого-то на другой конец карты? Элементарно! Задачей разработчиков является «дать игроку возможность полностью контролировать своих подчиненных, не опускаясь при этом до постоянного микро-менеджмента». Иными словами: когда вы хотите командовать, вас все слушаются. В противном случае ребята идут за вами неорганизованным строем и делают то, что им подсказывают их электронные мозги. И учите: заранее программируйте бойцов, как в Rainbow Six, в данном случае не получится.

### ДОКТОР, ХАКЕР, ТЕРМИНАТОР...

Ролевые элементы — неотъемлемый элемент X-COM. Но и здесь разработчики Alliance пошли своим путем. В добавление к таким стандартным атрибутам, как меткость, сила, выносливость и т.д., каждый солдат обладает набором навыков (компьютеры, лечение, психоника и т.д.), которые важны для прохождения миссий. Например, если цель — заложить заряд взрывчатки, то извольте позобо-



титься, чтобы с вами пошел специалист-подрывник. А уровень его мастерства определит время, которое вам потребуется для выполнения задания.

Авторы приводят несколько примеров того, как это все будет работать. Допустим, вы нашли асицианские фрески. Ваш ксенологинвист (переводчик с инопланетянского) отсканирует эти картины и проанализирует их — это даст возможность установить контакт. В другой раз компьютерщики должны будут хакнуть систему защиты и сканировать данные. Инженер починит поврежденную аппаратуру, а медик — вылечит раненых бойцов. Поскольку тренажерных залов и обучающих классов на Паттоне не предусмотрено, все характеристики солдат будут повышаться только в боях. Если у вас убили медика — начинайте тренировать нового. Как? Берите его на дело, и пусть он под огнем пытается лечить раненых. А кому сейчас легче?

Но это еще цветочки. В отличие от Quake или Unreal, где вы могли сколько угодно бегать, обвешанные амуницией по самое не хочу, ваши солдаты могут элементарно устать, пересекая огромные уровни. Они начнут ворчать, жаловаться и проситься отдохнуть. У уставшего солдата будет дергаться экран и исчезнуть прицел (по-моему, такое было лишь в Thief). Вояка может даже упасть в обморок! И чтобы такой конфуз не слу-

чился, давайте людям отдохнуть. Опять же в спящем состоянии солдаты весьма уязвимы, так что не забудьте поставить на страже наименее уставшего бойца.

Часть разработчиков *Alliance* еще застала времена, когда в компании Microsoft работал Сид Мейер. Главный урок Мастера гласил: «Игра должна быть непрерывной чередой интересных решений». Так что готовьтесь, вам придется каждую секунду решать головоломки типа «привести взвод из пункта А в пункт В, и чтоб все остались живы». При этом не существует единственно верного пу-



ти, все — в ваших руках.

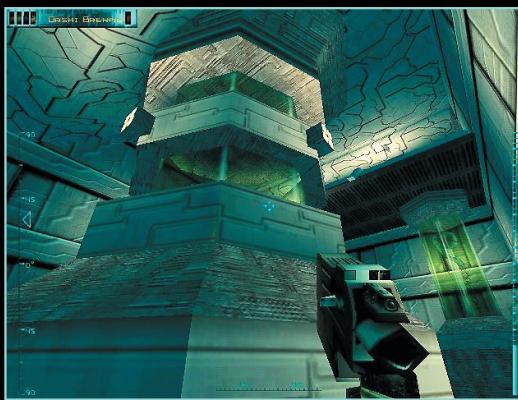
Здесь я должен на секунду прерваться и рассказать одну забавную вещь. Вы знаете, когда я играл в *System Shock 2*, у меня было непреходящее ощущение, что я оказался внутри *X-COM: Apocalypse*. Почему? Ну, во-первых, абсолютно идентичный образ врага — алиена. Его удивительная мерзость, чуждость всему человеческому, тупая и беспощадная агрессия. Черви, черви... И, естественно, общий антураж, дизайн уровней, звуки и главное — чувство загнанного в угол борца с инопланетной нечистью. А вот теперь, глядя на картинки *X-COM Alliance*, я не могу отделаться от чувства, что это какое-то продолжение *System Shock 2*. К чему я все это? А к тому, что огромную роль в *Alliance* будет играть психоника (читай — магия!), — еще один штрих, сближающий эту игру и *System Shock 2*. Потому что в классических сериях UFO/X-COM, поверте старому стратегоману, роль психоники была крайне мала. К моменту появления первых инопланетян-телефлатов у вас уже было изобретено биологическое оружие, косившее их как траву и безвредное для людей. А вот в *System Shock 2* психоника была действительно огромной силой. Помню, как я, невидимый, прокралился мимо двух роботов, а потом расстрелял их сзади! Возвращаемся к нашим барабанам. Психонический арсенал врагов — СектOIDов — достаточно обширен. Представьте себе: враг меняет модели и скрины на половине существ, бегающих по уровню. Или еще — вас начинают поджаривать или крутив в воздухе. Впрочем, кое-что из этого арсенала будет доступно и вашим войкам. Между прочим, психоника — единственный способ для вас взять на себя непосредственный контроль над тем или иным подчиненным. Я думаю, не надо объяснять, насколько это важно для прохожде-

ния критических моментов игры. Обратная сторона этого трюка в том, что в то время, когда вы в кого-то вселяетесь, ваше собственное тело лежит безвольным и слепым, а для человека, одержимого вами, такая процедура — большой стресс. Длительный контроль над телом другого вызывает у него кровотечение и смерть. Бедняшки... Между прочим, ваши союзники, асцидианцы, мало преуспели в ментальных искусствах, вернее — совсем ни бум-бум. Они большие и сильные, могут очень неплохо врезаться, зато весьма уязвимы для психических атак.

## НЕРЕАЛЬНЫЙ ДВИЖОК

Игра использует движок от Unreal. Факт неоднозначный. С одной стороны, это — круто, и последнее подтверждение тому — *Wheel of Time*. А с другой — Microsoft в свое время села в большую лужу со скорострельным экшном *Klingon Honor Guard*, а ведь та игра тоже использовала Unreal Engine. Основное нововведение *X-COM: Alliance* — скелетная анимация, по 304 фазы для мужской и женской моделей, причем AI будет отдельно управлять разными частями тела. Другими словами, бегущий солдат на бегу оглядывается через плечо, не останавливаясь, швырнет гранату и продолжит путь. Бойцы смогут наклоняться, махать руками, приседать, каркаться и подсаживать друг друга.

В игре будет 20 уровней, каждый из которых в десять раз больше уровней *Rainbow Six*, включая гигантские иноп-



торых, вкупе с рядом других факторов, и определит тактическую ситуацию в каждый конкретный момент.

Оружие... наряду с дизайном уровней и графическим движком важнейший аспект любого шутера. Ветераны *X-COM* встретят знакомые образы, хотя летающей брони, увы, не будет. Во всех предыдущих сериях вы начинали кампанию с обычным земным вооружением, а заканчивали — с убийственными девайсами, основанными на инопланетных технологиях, и *Alliance* не станет исключением. Вражеские пушки даже внешне будут чужеродными, и анимация выстрелов усилит это впечатление. У большинства инопланетных штуковин будет два состояния — закрытое и открытое, т.е. пассивное и активное. В момент, когда вы их найдете, приспособления будут закрытыми и не готовыми к использованию. Тут глав-



ное — додуматься, что из ЭТОГО можно стрелять, и взять ЭТО с собой. Но перед тем, как использовать, разумеется, надо изучить образы и выяснить, как это ОТКРЫТЬ и при этом не погибнуть самому.

Multiplayer будет. Одной из разновидностей командной игры станет кооперативное прохождение миссий. А вот дэфматч: один из игроков становится большим и противным алиеном, а трое других — пытаются его загасить. Или еще — четверо ваших пытаются защитить безоружных товарищей от инопланетян, лезущих отовсюду как тараканы. В общем, чувствуется, что авторы стараются уйти от уже изобретенного и придумать что-то новое и оригинальное. Больше, к сожалению, про этот режим на данный момент ничего не известно.

## ЖДЕМ-С...

Сейчас трудно сказать, ждет ли игру успех. Трудно, потому что не очень верится, что авторы смогут реализовать все, что наобещали. Если не смогут, то, боясь, играть в ЭТО будет невозможно. Но если у Microsoft получится, причем получится именно то, что они хотят, то нас ждет новое слово в жанре, это точно.



Платформа: PC, Dreamcast

Жанр: Action, Adventure

Издатель: Interplay Production

Разработчик: Confounding Factor

Требование к компьютеру: PII 266+, 32Mb RAM, 3D акселератор второго поколения

Онлайн: <http://www.confounding-factor.com/galleon/index.htm>

Дата выхода: ноябрь 2000 года



**E**два отгремел пробками из-под шампанского Международный Женский День, как мы решили без лишнего шума взяться за создание статьи по проекту Galleon.

В обстановке строжайшей секретности собирались материалы и появлялись первые наброски. Мы рисковали, шли ва-банк — ведь совсем рядом находились представительницы прекрасного пола. Шутка ли говорить в их присутствии об игре, где потенциальную прекрасную героиню заменил широкоплечий мачо?! И это, заметьте, в эпоху приближения повального виртуального матриархата!

#### ПОЛОВЫЕ НЕРАЗБЕРИХИ

Авантюрист, забияка, красавец-мужчина, брюнет с зажигательным взгля-

дом, бесшабашный воин и герой-любовник — все это об одном единственном персонаже с незамысловатым именем Рама Сабриер (Rhama Sabrier). Чем примечателен сей муж? Прежде всего тем, что он чудом не стал женщиной. Я не шучу. Вместо Рамы мы могли бы запросто лицезреть какую-нибудь снонгшибательную красотку с выдающимися (вперед) филейностями.

Тайны тут никакой нет — во главе команды разработчиков Galleon стоят два парня, которым обязана жизнью (пускай виртуальной, но жизнью) сексапильная и попахивающая силиконом мисс Лара Крофт. Зовут ребят Тоби Гард (Toby Gard) и Пол Дуглас (Paul Douglas), причем первый во времена работы в Core Design числился главным художником и дизайнером, а второй — ведущим программистом. А следовательно, для Лары эти двое стали почти отцами.

Последние два года эти неугомонные энтузиасты работают над проектом... Ну что тут греха таить — скажу прямо — над еще одним Tomb Raider, в миру Тамбовским Наездником. Вот только заменили достопочтенную главную героиню на авантюриста, забияку и далее по тексту. Команда, включая двух основных и бессменных участников, состоит из одиннадцати человек — пятерых программистов и шестерых художников.

Итог следующий. Galleon — приключенческая игра, подчеркнуто трехмерная и исключительно с видом от третьего лица.

#### СОЛЕННАЯ ИНТРИГА

Ну хорошо, наш герой заполучил таки соответствующий набор мужских XY хромосом. Что дальше? Теперь необходимо воспользоваться великолепием широких плеч и мускулистых рук — ведь сей шарм был рассчитан не только на страстные взгляды прекрасных дам, но и на жестокую эксплуатацию в бесконечных поединках с врагами. А значит нужна интрига.

Действие начинается в обычном портовом городке, куда в один знойный день прибывает таинственный корабль. Напрямую этого нигде не сказано, но риску предположить, что этот корабль был галионом. Так вот, к загадочному галиону было приковано внимание всех жителей, которые нутром чуяли, что в трюмах корабля есть немало сокровищ. Но при этом к аромату бесчисленных богатств примешивался и пренеприятный смрад скрытой угрозы.

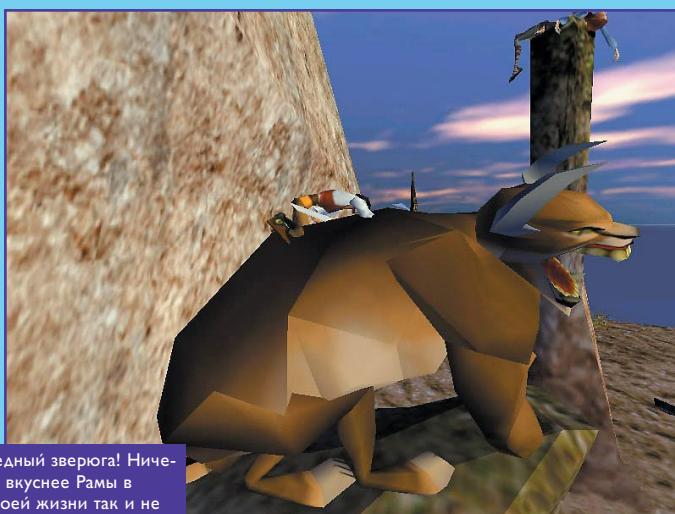


При всей заманчивости разбогатеть в один миг, смельчаков, готовых исследовать судно, не нашлось. Пришлось назначать добровольцев. Нужно ли говорить, на кого именно пал выбор старейшины-целителя?..

Такова начальная интрига. Согласен, в ней больше белых пятен, нежели конкретной информации, но ведь на то она и приключенческая игра, чтобы двигаться к заветной цели маленькими шажками, открывая для себя все новые и новые детали!

#### НАСТОЯЩИЙ МАЧО

Вот, скажите, какие нюансы мисс Крофт еще не известны широкой публики? Да, пожалуй, что никаких. Даже интимные места — те были обнажены бессовестными умелцами. Но разве попадутся на такие дешевые трюки истинные поклонники? Им ведь совсем не это нужно — им бы поймать взгляд ласковых глаз, да узнать каким был объект



Бедный зверюга! Ничего вкуснее Рамы в своей жизни так и не попробовал...



обожания в период, предшествующий полноценному половому созреванию...

Ну а что мы знаем о Раме? Прошлое парня скрыто плотным полотном тайны, но почему-то верится, что мощные плечи вкупе с рельефной мускулатурой были развиты не в тренировочном зале, а в опасных странствиях. Но даже не это нас сейчас интересует! Куда более актуально то, что при весьма солидной мышечной массе главный герой обладает не меньшей подвижностью, чем гуттаперчевая Лара!

Рама умеет прыгать, бегать, ползать, плавать, вертеться волчком, кувыркаться и совершать любые кульбиты из области художественной гимнастики. Да, с этим справлялась и Лара. Но весь вопрос в том, КАК ИМЕННО данные действия выполняет наш ж-ж-жгучий брюнет.

Оцените. У Лары было под текстурным кожным покровом всего 15 «костей» (речь идет о так называемой скелетной анимации). У Рамы таких «костей» будет в три раза больше. Соответственно, примерно во столько же раз должно увеличиться качество анимации и общая естественность движений. Дополнительно учитывается физика, связанная со скоростью движения самого персонажа — если он разбегается с десяти метров и прыгает вперед, то при этом он улетит на дистанцию меньшую, нежели он разбегался бы метров с пятидцати. И это только начало.

Помимо много kostного скелета каждого игрового персонажа наделят и выразительной мимикой. Если герой будет веселиться, то его рот растянется до ушей; если героя обуяет ярость, то его брови сойдутся, а рот превратится в тонкую полоску; если, наконец, герой пустит скупую мужскую, то эта скупая мужская самым натуральным образом прокатится по щеке. Каково, а?

Конечно, экспрессивная мимика очень оживляет персонажа. Но одной ее мало. Даже если на лице нашего красавца будет отражена вся скорбь от новости, что минуту назад трагически погибли все его родственники, все равно он будет выглядеть

искусственно и ненатурально, коли все остальное тело останется отчаянно неподвижным. Ведь неподвижнымиываются только стражи мавзолея. Да и то периодически почесываются и ерзают. Ну а Рама так и вовсе будет постоянно переминаться с ноги на ногу, проворачивать, хорошо ли сидит в ножках сабля, не сместилась ли пряжка ремня и т.д. Ничего революционного в таком дополнительном «оживлении» нет — например, Аватар из Ultima XI тоже вел себя подобным образом; и даже еще и простенькие мотивчики успевали насыщать! Но, тем не менее, приятно.

#### СУХОЙ ДЕСАНТНИК

Наш герой — прожженный морской волк, опытный картограф и бесшабашный искатель приключений. Обо всем этом нам долго распишиваются в тексте, посвященном отдельным фактам из биографии героя. Но разработчики решили сыграть с Рамой недобрюю шутку и отправили парня на странствия по твердой земле. Иными словами, романтика соленных волн останется для героя за бортом (не взыщите за игру слов!).

Вся игровая вселенная разбита на отдельные острова, которые, похоже, будут представлять собой самодостаточные уровни. На каких-то островах придется много сражаться, на каких-то — больше шевелить извилинами, но в целом каждый новый клочок суши станет очередным логическим этапом игры. Общее количество островов и их примерные размеры неизвестны; скорее всего, их число будет порядка единиц. Тайна сия великая есть, понимаете ли...

Движок Galleon, по словам разработчиков, был переписан с нуля. От предыдущих работ остался только накопленный опыт и страстное желание сделать все как можно лучше и симпатичнее. Так говорят разработчики. А что на деле?

Игровые скриншоты достаточно милы, но не более того. Про картинки годовалой давности, где еще не обсчитывались тени, а монстры были смарено бестекстурные, лучше даже и не вспоминать. Но даже и новые презентационные картинки не учащают сердце и не вызывают взрыва эмоций. Неплохо, но не более того. До Unreal и Quake 3 — как пешком от самой Первопрестольной до офиса Confounding Factor. Правда, есть тут одно «но». Сильная сторона движка Galleon — это в первую очередь анимация персонажей, которую в статике познать невозможно. По крайней мере, на данный факт упирают



#### Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

	\$69.99		\$69.99		\$69.99		\$69.99
	\$69.99		\$69.99		\$69.99		\$69.99
	\$75.99		\$69.99		\$69.99		\$69.99
	\$65.99		\$65.99		\$69.99		\$69.99
	\$69.99		\$45.95		\$5.99		

Видеокассета: 19 роликов из игр на DC.  
Формат NTSC



Несколько условный и комичный вид персонажей является не халатностью художников. Таков стиль игры. В ней не будет жестких сцен и океана крови. Это скорее комикс, не-жели блокбастер

пресс-релизы.

Любопытной особенностью движка является некая система с кодовым названием IK, которая занимается отслеживанием и устранением таких неприятных эффектов, как «выпадение полигонов» и проникновение объектов друг в друга. Это, по всей видимости, сделано в пике Tomb Raider, где подобные казусы случались нередко.

### АНАЛОГОВАЯ ЭКЗОТИКА

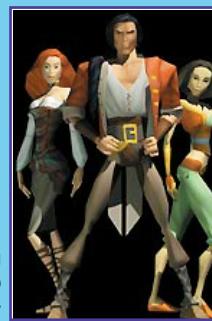
Цитирую Пола Дугласа: «Оптимальным устройством управления является аналоговый джойстик или джойпад. С ними игрок сможет действительно в полной мере управлять не только направлением движения персонажа, но и его скоростью». Хорошего в таком заявлении для ортодоксальных поклонников PC, конечно, мало. Счастливым обладателям Dreamcast, на котором игра появится чуть ли не раньше PC-версии, — как бальзам на сердце. Но отчаяваться фэндому PC не нужно — будет поддержка и более привычных устройств управления, таких как клавиатура и мышка. Последняя будет управлять камерой, а первая — движениями главного героя. Все стандартно, но... Но лучше все же обзавестись хорошим джойстиком или джойпадом.

Выше я говорил, что Galleon будет активно использовать вид от третьего лица. Но для некоторых особо важных случаев предусмотрено и временное переключение на «вид из глаз». Зачем может понадобиться последний способ обзора? Очевидно, для решения некоторых загадок или головоломок, коими будет изобиловать игра. Опять же процитирую Дугласа: «Мы не хотим, чтобы приключения Рамы сводились только к прыжкам и пассам с мечом. Он должен и головой поработать!». В добрый путь!

### МОРДОБОЙ ВЕРХОМ НА СУПОСТАТЕ

Увлечение потасовками и будничными драками должно быть видно у настоящего корсара на лице. В виде синяков и шрамов. Наш герой, как самый настоящий мореход, будет не прочь помахать кулаками, да и ситуация

частенько обернется так, что без хорошего пинка дело не обоится.



Протяжения известно не там много. То, что они будут — раз. То, что они будут без лишней крови и деталей анатомии — два. Об остальном приходится догадываться, глядя на картинки. Вот, например, замечательный фрагмент боя верхом на... мmm... гигантской обезине. Ведь мало просто махать перед тушей острым клинком — надо запрыгнуть на спину и оттуда нанести роковой удар. Эффектно!



Другой трогательный момент — всевозможные комбинации с выхватыванием оружия на бегу, во время кувырка, а то и вовсе во время свободного полета с обрыва. При этом в игре вам НИ РАЗУ не потребуется убить человека. Монстров — сколько угодно, но человечек острый клинок Рамы так и не отведает. Помимо этого не будет и затяжных дуэлей один на один, в которых придется долго соревноваться в ловкости и проворстве с каким-либо особо одаренным противником.

### СЛАДКАЯ ТРОИЦА

Приключения в одиночестве — не приключения. Насколько бы ни был богат и разнообразен характер главного героя, без спутников долгий путь все равно станет скучным и тосклившим. Поэтому на протяжении игры к Раме будут примывать всевозможные мужи и дамы.

Про двух наиболее приметных особ нужно сказать отдельно. Ведь вместе с ними наш красавчик щеголяет чуть ли ни на каждом втором скриншоте! Итак, первая дама сердца — «женщина Востока» с характерным именем Михоко (Mihoko). Эта девушка в совершенстве владеет разными видами единоборств и очень опасна в рукопашном бою. Недаром она работала телохранителем и — готовьтесь — наемным убийцей. Быть может большой симпатии к ней Рама и не испытывает, но с такими лучше дружить, чем портить отношения. Иначе — грозный блеск очей и молниеносная серия ударов по нижней части корпуса обеспечена...

Вторая лучшая половина — рыжеволосая симпатяга Фэйс (Faith). Бросающуюся в глаза игру слов с именем, думаю, вы без труда разберете сами, поэтому передай сразу осязаемыми способностями этой дамочки. Фэйс — волшебница, причем с уклоном в сторону лечебной магии. Однако и боевые заклинания рыжая держит наготове, так что спутник она крайне полезный. Да и что тут хитрить, приятственное.

Но не только Михоко и Фэйс будут сопровождать героя в опасных странствиях. Будет очень и очень немало других NPC, которые если и

не составят компании, то по крайней мере побеседуют. Например, с самого начала Рама может взять с собой нескольких моряков, несущих службу на его корабле. Ну а в остальном... Задушевные разговоры, дополнительные задания, получение важной информации — вся эта непременная атрибутика NPC будет присутствовать в игре в полной мере.

Вот только что добавляет горчинку, так это полное отсутствие multiplayer-режима. На самом деле удивляться здесь нечему — откуда взяться разом там, где они не распутят? То есть какой может быть многопользовательский режим в приключенческой игре с железобетонным развитием сюжетной линии? Да и во второй раз за прохождение Galleon вы вряд ли по этой причине возьметесь. Правда, была странная фраза в одном из интервью, дескать, «мы предусмотрим специальные решения и ходы, чтобы игрок мог возвращаться к Galleon снова и снова». Хорошо, если так.

### NEXT GENERATION/TOMB RAIDER

Galleon — один из тех проектов, о которых можно говорить достаточно свободно еще задолго до его прибытия на магазинные полки. Это не мудреная RPG и не навороченная стратегия, где над каждой деталью можно просиживать часами, дивясь оригинальным находкам разработчиков. Нет. Здесь все достаточно просто. Команда талантливых ребят работает над проектом, который по их мнению должен стать современным воплощением Tomb Raider. Они честно признают, что их уход из Core Design был связан в частности и с несовпадением взглядов на тот счет, каким должны быть продолжения игры. А сейчас, обретя определенную свободу и независимость, они спокойно реализовывают свой невостребованный потенциал. В итоге на выходе должна получиться явно непроходная и достаточно яркая игра. Могу заверить, что это будет породистый приключенческий экшен. Правда, была тут попытка завязать разговор про «ролевые элементы», но к таким потугам лучше отнести снисходительно. Вот чего-чего, а ролевых примесей в игре не будет.

Напоследок приведу очередную и последнюю цитату разоткровенившегося Тоби Гарда. «Tomb Raider был всего лишь демонстрацией того, чем станет Galleon...» Вот такто Лара! Оказывается, ты была всего лишь демонстрацией. И это я говорю вместо поздравлений с Восьмым Марта...

CINERVIEW



# MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.



# ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

**Платформа:** PS2, когда-нибудь — PC  
**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Infogrames/GT Interactive  
**Разработчик:** Oddworld Inhabitants  
**Онлайн:** <http://www.gtinteractive.com>  
**Дата выхода:** IV квартал 2000 —  
 I квартал 2001



Чифры, цифры, цифры... Они играют огромную роль в нашей жизни. Они сопровождают нас повсюду и нет от них никакого спасения. Они роятся в наших головах, словно стада безумных пчел, выстраиваясь в причудливые узоры, уносящие сознание далеко-далеко, туда, где никогда не болит голова.

**Объявление по радио в аэропорте:**  
 «Хотел совершил посадку борт номер 13...»

**История из жизни. И смерти...**

Откровенно признаться, без этих римских, арабских и прочих закорючек было бы гораздо сложнее, а самое ужасное — скучнее жить. Вспоминаете, с какой радостью, возвращаясь домой после очередного зажигательного утренника и проклиная слова: «Еще по 150 пишишишиш! И все!», — вы узнаете номер родного дома, что символизирует окончание изнурительного путешествия? А как славно с помощью чисел можно описывать самые различные состояния... Например, возраст человека. Простое объявление: «Меняю жену 40 лет на две по 20. Желательно в разных районах», — и все, проблема нехватки острых ощущений решена. Разумеется, нигде не деться без цифр и в науке. Ведь какой-нибудь геройский профессор, который смог добиться того, чтобы N-ская атомная электростанция выполнила годовой план по производству энергии за 0,33333 секунды, вообще достоин получения Нобелевской премии мира. Конечно, при условии того, что после этого события мир еще будет существовать.

Впрочем, самое интересное заключается в том, что все цифры принадлежат к двум глобальным кланам: Четному и Нечетному. Оставим в стороне скучные четные числа и сразу перейдем к их антиподам, с которыми связаны столько замечательных суеверий. Например, «7» издревле по-

читается как символ счастья и прочих радостей. Но почему «13» считается символом несчастья? Тот же Альфред Хичкок, чей день рождения пришелся на 13 августа 1899 года, считал совсем иначе. Да и сам бы не отказался от возможности отмечать праздник собственного появления на свет 13 числа. Ну и совсем было бы замечательно, если бы каждый год это удавалось делать по пятницам. Слава Богу, из машины или Deus ex machina, как его называли древнегреческие игроки, но многие разработчики придерживаются мнения, во многом схожем с моим. В первую очередь это относится, разумеется, к Обитателям Нечетного Мира или Oddworld Inhabitants. Славные выходцы из Голливуда умудрились создать удивительно симпатичную Вселенную, населенную причудливыми персонажами и живущую по своим нечетным законам. Первой ласточкой, выпущенной из гнезда Oddworld Inhabitants, стала игра Oddworld: Abe's Oddysee. Затем компания выпустила Oddworld: Abe's Exoddus, которая, впрочем, не стала частью сериала, посвященного миру Oddworld. И вот через несколько месяцев разработчики грозятся выпустить Oddworld: Munch's Oddysee — вторую из планирующихся пяти серий, посвященных жизни и смерти в нечетной Вселенной.

## ДОБРОЕ УТРО, НОВЫЙ ГЕРОЙ! ДОБРОЕ УТРО, ТЕБЕЙ ТАКИМ, КАК ТЫ!

Как можно увидеть из названия нового творения Oddworld Inhabitants, на роль спутника главного героя разработчики пригласили нового персонажа. Им стал некий Munch, который станет виртуальным воплощением игроков, равно как и старина Abe — бессмертная звезда серии. Вообще, по словам разработчиков, образ Munch'a родился в результате непрерывных размышлений о десятках миллионов зверюшек, рыбок, птичек и даже тараканов, безвинно (безпинно и без-

истории) берут свои корни в далеком 1986 году, когда Лорн Ленининг (основатель и по совместительству президент Oddworld Inhabitants) начал работать над серией рассказов, посвященных странному миру. Долгое время эти истории писались исключительно для друзей, поскольку Лорн даже представить не мог, кого в состоянии заинтересовать «столь ужасно-шизофреническое» произведение. Так или иначе, но большинство из них были использованы при создании Вселенной Oddworld, которая официально родилась лишь в 1994 году.





Оба основателя Oddworld Inhabitants: Лорн Ленинг и Шерри МакКена — никогда не работали в других игровых компаниях. До того, как начать работу в собственной фирме, они подрабатывали производством компьютерной графики и спецэффектов на фабриках грез в Голливуде.

пепсишко) замученных в научных лабораториях. Впрочем, президент компании справедливости ради отметил, что по их сведениям некоторые животинки после перенесенных операций даже получают иногда возможность играть в театре. Правда, лишь в анатомическом.

В результате долгих мучений дизайнеров и художников в *Munch's Oddysee* перед нами предстает существо, не похожее ни на кого из ранее существовавших в поту или посюсторонних мирах. *Munch* выглядит еще более удивительно, чем его старший брат *Abe*, но тем не менее разработчикам удалось добиться того, что его внешний облик воспринимается как вполне соответствующий даже нашему безумному, безумному миру.

Но кто такой *Munch* сам по себе? Откуда он появился в этой Вселенной жестокости, геноцида, рабовладения, экологических катастроф и теплого пива? В принципе, в мире *Oddworld* новичок находится, как и наш старый знакомый *Abe*, в одном

из самых нижних звеньев пищевой цепочки. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, ведь он — Габбит (*Gabbit*), к тому же последний на планете. И, разумеется, в таком местечке, как *Oddworld*, не приходится надеяться на то, что ему повезет быть занесенным в красную книгу. Может быть, лишь посмертно. Дело в том, что на любой планете, в любом мире всегда найдутся персонажи, которые не хотят быть честными космонавтами или рок-певцами, а поэтому ступают на скользкую дорожку злодейства. Именно такой шаг сделали Глакконы (*Glukkons*), решившие всю свою жизнь посвятить наслаждениям различными нехорошими привычками, тем более, что раскаться никогда не поздно, а согрешить можно и опоздать. Помимо лакомства булочками с маком и бутербродами с гашишем, в числе излюбленных пороков монстров вошло курение. Разумеется, отнюдь не табака. Однако, как довольно скоро выяснилось, организмы Глакконов не смогли спокойно переносить непрерывный «отдых» и «развлечения». Выяснилось, что легкие элодеев, отчего-то ставшие тяжелыми, оказались беззащитными перед страшными раковыми опухолями. Но бесчеловечные учены, которые тоже были не дураками как следует по-веселиться, обнаружили, что легкие габбитов являются просто идеальными имплантантами для несчастных курильщиков. В связи с

тем, что гадкими прожигателями жизни исповедовался принцип: «Совесть иметь надо, но пользоваться ею не обязательно», — поголовье габбитов стало стремительно уменьшаться. Довольно скоро осознав, что здоровых легких на всех уже нехватает, глакконы стали быть тревогу, а также учены, требуя от них найти новое лекарство, так как бросать курить больше чем на 15 минут никому не хотелось. Поэтому *Munch*а по-быстрому отправили в поликлинику для опытов, откуда он был спасен оказавшимися поблизости *Abe*'ом. И вскоре события приняли такой оборот, что втору уже было не «шаг ступить», а бежать во всю прыть. И началась бег с препятствиями, который имел мало отношения к Олимпийским играм, но много — к бескомпромиссному боевику. Языкастый *Abe* коварно зabolтал *Munch*'а, убедив того отправиться на бой кровавый, святый и правый, целью которого являлось освобождение из заточения загадочной матери *Mudokon*. Впрочем, отказаться от авантюры последний из габбитов не мог. Дело в том, что в результате претворения в жизнь программы «Переломать всем ноги! И пусть никто не уйдет обиженным!» гадкие доктора сделали несчастного донора инвалидом. Поэтому всю первую часть игры *Munch*,



<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин  
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

## Внимание!

Супер-предложение: СКИДКА

5%

только 2 дня в неделю (среда и четверг),

только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

	\$99.99		\$65.99		\$89.99
<b>Xena</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Ролевая игра о мотивам известного сериала		<b>Duke Nukem 64</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Популярный action		<b>Donkey Kong 64</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong	
	\$59.99		\$69.99		\$79.99
<b>Zelda 64</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Лучшая RPG всех времен		<b>Turok: Rage Wars</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Многопользовательская версия знаменитой игры		<b>Shadow Man</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Трехмерные приключения от третьего лица	
	\$79.99		\$35.99		\$149.99
<b>Ridge Racer 64</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Гонки на спортивных машинах		<b>Expansion Pack</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 МБ		<b>Nintendo 64 (US)</b> Система: Nintendo 64 (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору	
	\$99.99		\$57.59		\$44.99
<b>Game Boy Color</b> Система: Цветной Game Boy В-битная игровая система с цветным экраном на 56 цветов		<b>Game Boy</b> Система: Чёрно-белый Game Boy В-битная игровая система с чёрно-белым экраном		<b>(Color) Tarzan</b> Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма	
	\$44.99		\$44.99		\$22.19
<b>(Color) Quest for Camelot</b> Система: Цветной Game Boy Приключения героя из популярного мультфильма		<b>(Color) Men in Black</b> Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма		<b>Daffy Duck</b> Система: Чёрно-белый Game Boy Приключения утки в космосе	
	\$99.99		\$42.99		\$43.99
<b>(PAL) Moto Racer</b> Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах		<b>(PAL) X-Files</b> Система: Sony PlayStation (PAL) Приключения по мотивам известного сериала		<b>(PAL) Spyro 2</b> Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика	

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,  
по Московской области \$5–\$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312, eshop@litepro.spb.ru



рассекая поля и степи Oddworld в крепкотяжелом, проведет под опекой своего спасителя. Но по мере того, как косточки героя будут срастаться, будет расти и крепнуть его классовая ненависть к эксплуататорам. И уже скоро он сам ринется в бой. А это значит, что у Вселенной Oddworld появится шанс стать местом, пригодным для жизни странных существ, которые не плюют и не курят. Настает время разбрасывать камни... И собирать пришибленных...

### ОЖИДАНИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНО

Новая игра Oddworld Inhabitants первоначально выйдет на новомодной платформе Sony Playstation 2 и лишь спустя некоторое время может быть будет портирована на PC. Сами разработчики объясняют этот факт тем, что компромисс — слово им незнакомое, а они планируют ни много ни мало создать в облике *Oddworld: Munch's Oddysee* игру, которая поразила бы всех своим совершенством. И это возможно осуществить лишь с помощью техники, созданной нашими низкорослыми братьями из страны гейш и самураев. Создатели игры хотят, чтобы персонажи *Munch's Oddysee* выглядели так, как будто они на самом деле пришли из мира Oddworld, а вовсе не выплыли из страны Низкополигоналии. Новое творение Oddworld Inhabitants должно оказаться «real-time 3D», причем настолько 3D и настолько real-time, что аналогов ему не будет создано «еще очень долгое время». Благодаря тому, что речь персонажей, их поведение, демонстрируемые эмоции поднимаются на новый технологический уровень, на *Munch's Oddysee* возлагается миссия буквально напугать игроков реальностью происходящего.

Все это становится возможным в результате применения технологии A.L.I.V.E. (Active Lifeforms In Virtual Environments). Хотя, откровенно говоря, A.L.I.V.E. скорее является

целой философией дизайна, которая направляет весь процесс разработки игры к светлому будущему. Иными словами, вперед станут разрабатываться и новые решения, но все они будут двигаться в одном направлении. В направлении, которое, как надеются разработчики, указывает *Oddworld: Munch's Oddysee*. Вообще говоря, игра окажется первым шагом к созданию A.L.I.V.E. 2. Именно этот движок Oddworld Inhabitants планируют развивать на протяжении «эры 128-bit». Лишь с его помощью, как заявил Лорн Ленинг, человечество сможет научиться создавать виртуальные миры, которые по уровню реальности смогут тягаться с нашим.

Благодаря Playstation 2 обещает подняться на недосягаемую высоту и вербальное общение персонажей. Поскольку в *Oddworld: Munch's Oddysee* игрокам придется руководить действиями не только Munch'a, но и Abe'a, то специальная система GameSpeak должна позволить им полноценно общаться. При этом наличие в игре огромного количества различных диалектов, наречий «нечетного» языка, таких как литературный, народный и другие, даст возможность игрокам предельно ясно выражать свои мысли по поводу происходящих событий. Ведь когда хочется услышать что-нибудь умное, надо всего лишь начать говорить самому...

### СМЕСЬ ИМ. ТОВАРИЩА МОЛОТОВА

Невозможно точно сказать, к какому жанру относится готовящаяся к выходу *Oddworld: Munch's Oddysee*. Судя по всему, иг-

Разработчики уделяют самое пристальное внимание озвучиванию *Oddworld: Munch's Oddysee*. Например, сам Лорн Ленинг планирует озвучить как минимум нескольких персонажей. При этом Oddworld Inhabitants стремятся привлечь к этому процессу как можно большее количество людей. Однако в их число скорее всего не попадут разного рода знаменитости и даже поп-звезды, несмотря на то, что от них они поют почти также. К тому же, по мнению руководства компании, когда игрок видит героя, то он должен и слышать голос героя. То есть, гораздо приятнее наслаждаться звуками, издаваемыми родными поросенка Хроши, некими недоумевать, почему монстр разговаривает голосом какого-нибудь Киркора Филиппова.

результате такого по меньшей мере оригинального подхода к игровой концепции, жизнь в мире Oddworld обещает быть до жути занимательной. В большинстве action-проектов проводится мысль, что есть всего два выхода для честных ребят: схватить автомат и убивать всех подряд. Но, как известно, глупый запоминает ошибки, а умный — обидчиков. Поэтому в *Munch's Oddysee* возможны два варианта поведения, зависящие от уровня развития игроков. Любители кровопролития конечно же смогут перестрелять всех злодеев, но ведь гораздо интереснее выкрасть ATM-карточку гадкого персонажа, а уж потом... Потом можно очистить его счет, лишить жилья, выбросить на улицу или вообще отправить убить в Сибири снег. Впринципе, огнестрельное, холодное и даже чуть подогретое оружие не является самым захватывающим элементом *Oddworld: Munch's Oddysee*. Продвинутые бойцы наверняка станут бороться с супостатами при помощи науки. Манипулируя диетами, которые собираются враги, можно полностью изменить их метаболизм. В результате злобные монстры превращаются в существ, уже не представляющих своей жизни без ежесекундных вливаний этилового спирта или, что еще ужасней, «Кока-колы». Впрочем, то, в кого превращают противников, остается лишь на совести игрока. Главное помнить, что противникам надо внушить, что жить — фигово. А фигово жить еще хуже...

### Я САМ СЕБЕ И НЕБО, И ЛУНА

Вообще, *Oddworld: Munch's Oddysee* является нелинейной игрой. Например, только от настроения бойца зависит то, будет ли предотвращена или таки произойдет очередная экологическая катастрофа. Во время путешествий по такому нелинейно-



нечетному миру среди цехов по производству тушенки из габбитов, у которых уже вырезаны все полезные органы, наверняка встретится и масса других интересных мест. Скажем, лаборатория, в которой проводятся бесчеловечные опыты над зверюшками. Вас когда-нибудь интересовало, что получится в результате скрещения Карлсона и слона? Тогда — скальпель в руки и вперед! Но если так случилось, что вид крови вызывает у вас те же чувства, что и съеденный килограмм соленых огурцов, запитых молоком, то наиболее логичным выходом будет освобождение несчастных пленников. В зависимости от того, как станут складываться отношения с непосредственным начальником, можно отправить его портвейном с коньяком, смешанными в пропорции 1/2, или всячески способствовать успешной реализации его планов. Наконец, встретив несчастных детенышей, оставшихся без родителей, при условии того, что Munch'у не будет хватать денег на йогурт или просто из любви к искусству, игроки будут иметь возможность продать малолеток на органы,



шением может служить то, что этот монстр является всего лишь проходным «боссом» и, соответственно, в больших количествах в *Munch's Oddysee* не встречается.

Не менее занятными должны оказаться и Vykkers, которые, в отличие от Большого Брата, водятся в игре в огромном числе. Во Вселенной Oddworld эти существа работают докторами-маньяками. В немалой степени их назначению на роль бесчеловечных учёных способствовало наличие у них сразу четырех конечностей, что делает их искусствими хирургами. Кроме того, по просачивающейся от разработчиков информации, Vykkers являются настолько хитрыми и коварными персонажами, что у них так и хочется спросить: «Вы такие умные... Вам мозги не жмут?» И судя по внешнему облику мутантов в «белых халатах», даже огромные черепные коробки не в состоянии решить эту проблему...

Немного информации есть и еще по нескольким персонажам, заявившим о своем участии в *Oddworld: Munch's Oddysee*. Это на лицо ухасные и такие же внутри Raisin и Queen (разработчики продемонстрировали нам рентгеновские снимки монстров). Кстати, отвратительная Королева внешне весьма напоминает свою коллегу из параллельной Вселенной Earthworm Jim. Интересно, такая же ли она и в общении?

Последним героем, о котором нам поведали разработчики, оказался Бухгалтер (Accountant). Правда, так до сих пор и неизвестно: кто он, откуда, зачем и куда. Однако его профессия наводит на мысль, что может быть хотя бы он сможет ответить героям на главный вопрос: «В чем смысл жизни и где взять на нее денег?»

## Я ПОСТРОИЛ НА ЛЕСКЕ БЕЗУМНО ДИВНЫЙ ЧУДНЫЙ ГОРОД

Создавая Вселенную *Oddworld: Munch's Oddysee*, разработчики, по их словам, старались создать мир, в котором все, что встретится на пути игроков, можно будет использовать себе во благо или врагам во вред, что по сути одно и то же. Создавая живую планету, наполняя ее новыми пейзажами и персонажами, многочисленные дизайнеры Oddworld Inhabitants приложили все усилия, чтобы сохранить в игре дух Нечетного Мира. И судя по скриншотам, им это удается.

В работе с пейзажами своих виртуальных миров ребята из Oddworld Inhabitants переняли стратегию и тактику одной из лучших компаний отрасли — LucasArts. Первым шагом к созданию того или иного объекта является мозговой штурм, в результате которого при наличии необходимых стимуляторов рождается масса идей. После этого все мысли, которые можно выразить словами, скрупулезно фиксируются на бумаге и лишь после этого переводятся в нолики и единички, поселяясь в виде графических файлов на жестких дисках компьютеров дизайнеров. Несмотря на то, что такой подход намного сложнее простого рисования фантастических картин стандартными средствами Windows, он позволяет добиться поразительных результатов. Странно, что многие разработчики игр так до сих пор и не поняли этого...

## КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

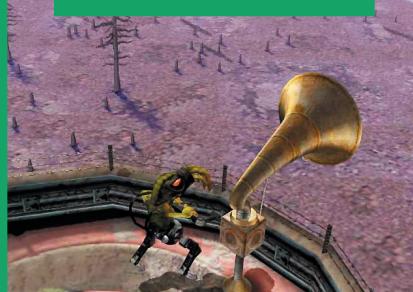
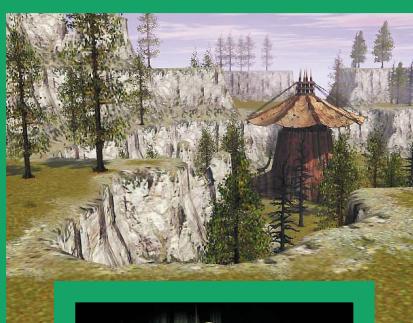
Сама по себе *Oddworld: Munch's Oddysee* является одиночной игрой, хотя ее создатели неоднократно делали намеки на то, что возможно и напрягут свои извилины и прочие думательные органы, чтобы порадовать любителей мультиплейерных баттлай. Однако на это все же не стоит возлагать больших надежд и изящных вер, поскольку представитель Oddworld Inhabitants заявил, что через год после окончания работ над Одиссеей Munch'a

фирма выпустит игру

*Oddworld: The Hand of Odd*. Именно в ней игрокам будет доступен все тот же ядовито-химический мир, но уже с возможностью состязаний по сети. Однако то, в каких режимах смогут состязаться друг с другом поклонники зеленых человечков, разработчики до сих пор держат в секрете.

Итак, непредвзято оценив всю информацию, имеющуюся по *Oddworld: Munch's Oddysee*, можно говорить о том, что если игра получится такой, какой ее представляют создатели, то все затраты, которая понесла Sony на разработку PlayStation 2, не пропали зря. Нам же остается только надеяться, что Oddworld Inhabitants все-таки закончат работу над Нечетным Миром еще в этом, четном году.

CM REVIEW



существенно пополнив свой кошелек. Впрочем, настоящие гуманисты-максималисты наверняка предпочтут усыновить сирот. Конечно же, для того, чтобы продать их позже, когда они подрастут, а их органы станут больше и, соответственно, дороже.

## НЕЧЕТНЫЕ СОСЕДИ

Путешествуя по миру *Oddworld: Munch's Oddysee* игроки встретят на своем пути массу персонажей, с которым им предстоит долго и упорно общаться. Стоит отметить, что практически все злодеи, присутствовавшие в предыдущих играх, разворачивавшихся во Вселенной Oddworld, будут присутствовать и в новой игре. Кажется, единственным, кого не пригласили в свой проект разработчики, оказались гадкие Летучие Мышки, почему-то так не полюбившиеся большинству игроков. Благодаря высокому уровню AI жители Oddworld'a могут похвастаться уникальными моделями поведения в самых разнообразных ситуациях, возникающих в игре на каждом шагу. Это заставляет относиться к ним уже не как к пушистому мясу, которое только и ждет того, когда пуля со смещенным центром тяжести проложит путь к их сердцу через желудок, но как к настоящим живым существам. Конечно, к старым знакомым прибавятся еще и новые герои, которые будут отличаться и размерами, и психологией, и даже пристрастиями к тем или иным сортам сигар. К сожалению, нам не удалось добиться от разработчиков раскрытия полного перечня участников будущего шоу, однако некоторую информацию о них нам все же удалось получить.

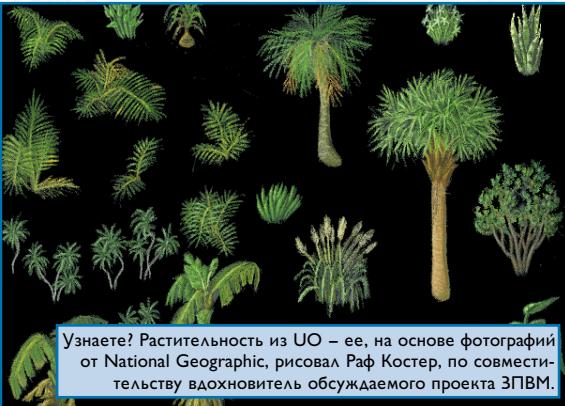
Наверняка опытные игроки помнят, сколько хлопот в *Abe's Oddysee* приносили им забавные чудовища Slig'и. Их потомки из *Oddworld: Abe's Exoddus* также не отличались хорошим характером и изо всех сил портили жизнь хорошим парням. Но по сравнению с Большим Братом Slig'ом (Big Brother Slig) они представляются не более страшными, чем заблудые плюшевые мишки. Единственным уте-

# ЗАКОНЫ ПОСТРОЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ



**E**

ще со времен текстовых MUD'ов и MUSH'ей в мире онлайновых многопользовательских ролевиков существует особый свод законов — своего рода ролевой онлайновый AD&D. Его придерживается большинство разработчиков — и профессионалы из известнейших компаний, и малоизвестные создатели любительских shareware и freeware игр. Это неудивительно, ведь за каждым утверждением или постулатом — выстраданный годами опыт многочисленных успешных, средних и провалившихся проектов. Неоднократно предпринимались попытки систематизировать и свести воедино различные версии Законов Построения



Узнаете? Растительность из УО — ее, на основе фотографий от National Geographic, рисовал Раф Костер, по совместительству вдохновитель обсуждаемого проекта ЗПВМ.

Виртуальных Миров (*The Laws of Online World Design* — ЗПВМ), и наиболее удачной и завершенной следует признать эту — <http://www.legendmud.org/raph/gaming/laws.html>.

Душа проекта ЗПВМ — Раф Костер (*Raph Koster*), ведущий дизайнер Ultima Online, ныне занятый "разработкой неназванного виртуального мира для Origin" (подозреваю, что речь идет о UO2). Среди соавторов Рафа — программисты и разработчики *Dragonspires* и *Furcadia*, *Gemstone* и *Dragon's Gate*, *Darkness Falls* и *Magestorm*, *Meridian 59* и *Might & Magic Online*, *Ultima Online* и прочих более и менее известных проектов...

Понятно, что большинство "аксиом", "теорем" и правил ЗПВМ серьезны, аналитичны и мало интересны для непрофессионалов. Ну, например, такие:

## СПОСОБЫ САМОВЫРАЖЕНИЯ

Обеспечьте в онлайновом мире так много способов самовыражения, как сможете. В конце концов, даже классы персонажей — всего лишь способы выражения личности игрока.

## ПОСТОЯНСТВО ОЗНАЧАЕТ — НАВСЕГДА!

Открывая онлайновый мир, готовьтесь к тому, что ваша команда будет работать там постоянно и неопределенно долго. Некоторые из этих игр, стартовав однажды, так никогда и не закрылись. Кстати, преждевременное закрытие того или иного проекта закончится поте-

рей веры клиентов не только в него, но и в другие игры этого же жанра...

Однако среди чисто профессиональных умозаключений попадается и немало забавного! В основном это связано с взаимоотношениями разработчиков и геймеров — первые обороняются, а вторые им всячески вредят...

## MACROING, BOTTING И ПРОЧАЯ НЕХОРОШАЯ АВТОМАТИЗАЦИЯ

Неважно, что вы предпримете, но рано или поздно кто-нибудь все равно автоматизирует процесс игры в вашем мире...

## СЛЕДСТВИЕ ИЗ ВЫШЕСКАЗАННОГО

Определившись, какие части игры больше страдают от "автоматизации", можно узнать, что в ней утомительно и/или просто скучно!

## ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Как ни таитесь, но игроки все равно расшифруют каждую формулу, статистику или алгоритмы игры. Как? Да просто экспериментируя с ней...

## ЗАКОН КОСТЕРА

Качество ролевика обратно пропорционально числу играющих! Следствие №1: оптимальное количество геймеров — около 250.

И еще одно следствие: чем выше ежемесячная плата за игру, тем интереснее в нее играется!

## К КАКОМУ ТИПУ ОНЛАЙНОВЫХ ГЕЙМЕРОВ ТЫ ОТНОСИШЬСЯ?

Чтобы это узнать, сделай три простых шага:

1. Ответь на вопросы, выбирая из четырех предлагаемых ответов. Даже если ни один из концов не удовлетворяет — делай выбор! Если трудно остановиться на чем-то — разрешается выбрать два (не более!) самых "созвучных" ответа.
2. Сосчитай суммарное количество набранных очков, исходя из следующего "веса" ответов: а — 1, б — 2, с — 3 и д — 4 очка.
3. Определи "игровой фенотип" по описанию (в конце Теста).

### 1. В чем смысл онлайновой игры?

- a) накачать героя
- b) изучить все аспекты игры
- c) пообщаться с другими игроками
- d) надрать им всем задницу

### 2. Что обычно приносит расширение имеющегося виртуального мира игрокам?

- a) всякие необычные штучки, оружие, броню и так далее
- b) что-то новое для изучения
- c) я всегда бываю там же, где и друзья
- d) новое оружие и новые толпы монстров для уничтожения

### 3. Для чего персонажу нужны "уровни"?

- a) чтобы знать, насколько я развит
- b) это утомительно и не нужно, просто иногда из-за этого недоступно новое оружие или броня
- c) уровни — бессмыслица
- d) а это они нам так сообщают, когда можно убить...

### 4. Какая команда в MUD'е наиболее важна?

- a) иди

- b) смотреть
- c) смеяться
- d) убить

### 5. Что из нижеследующего ты бы с большей вероятностью сказал бы в чате?

- a) "500 очков экспы за 30 минут!"
- b) "Ты что, и правда не знаешь, как пройти в ту пещеру?"
- c) "Я был на занятиях, но как же я ЭТО ненавижу!"
- d) "Ты трусливый неудачник!"

### 6. Что важнее для достижения успеха в ORPG?

- a) развивать своего героя
- b) общаться, активно двигаться, искать
- c) кооперироваться с другими геймерами
- d) больше убивать

### 7. Что имеет наибольшее значение для ORPG?

- a) много уровней и умений
- b) изощренная система коммуникаций
- c) атмосфера игры
- d) крутая система боя

### 8. Чем ты больше всего гордишься в ORPG?

- a) как быстро я развиваюсь
- b) многие игроки обращаются ко мне за советом
- c) я знаю многих геймеров и многие — меня
- d) имею много вассалов

### 9. И еще раз, за что тебя уважают другие?

- a) за достижения
- b) мне задают много вопросов
- c) за авторитет
- d) за репутацию

### 10. Насколько глубоко следует изучать онлайновую игру?

- a) так, чтобы быстро и беспрепятственно развиваться
- b) да в этом весь смысл!
- c) только основы, остальное — неважно
- d) изучать стоит только тогда, когда полученные знания удастся применить. Особенно против других геймеров!

### 11. Что не хватает в нынешних играх?

- a) мало объектов для охоты и боев
- b) мало места (маленькие миры)
- c) неразвитый чат
- d) мал выбор предметов

### 12. Что "крутче"?

- a) классное оружие
- b) хорошая потасовка
- c) прикольное общение
- d) толпы недругов

### 12-18 очков. Несомненно, перед на

ми — ТРУДОГОЛИК. Весь смысл игрового процесса для таких геймеров заключен в наборе уровней и опыта, коллекционировании предметов, в развитии персонажа. Это самые честные игроки, покорно слеющие задумкам разработчиков. Но... только до того момента, как развитие персонажа замедлится, — тут уж держитесь, ТРУДОГОЛИК пустится во все тяжкие (macroing, читы, тренеры и т.д.), чтобы пестумный герой не заскочил. Зато если с ТРУДОГОЛИКОМ сядет поближе, он всегда поддержит позадержавшегося друга и деньгами, и оружием.

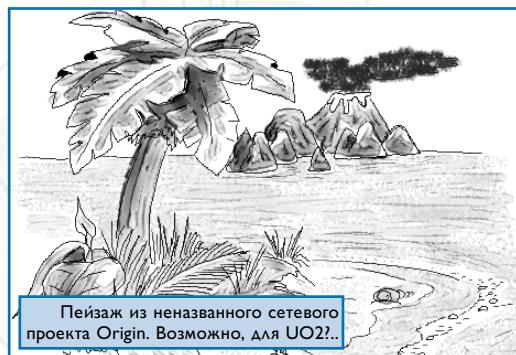
### 19-25 очков. ИССЛЕДОВАТЕЛИ — имен

но они бродят по всем уголкам виртуального мира, забираются в самые глубокие пещеры, форсируют реки. У них всегда есть карты, отмычки ко мн

ним замкам. Увы, но чаще всего такая активность идет в ущерб развитию персонажа, а уж о накоплении и речи нет — зато сколько веселья и открытый! Кстати, именно ИССЛЕДОВАТЕЛИ — наиболее благодарная аудитория так любимых разработчиками глобальных квестов: "Пойди, не знаю куда, принеси, не знаю что!".

**26-32 очка.** ДРУГ, дружба, разговоры, частые встречи — насколько редким все это стало в обыденной жизни. Похоже, такие как ты, а их немало, именно за этим и приходят в Виртуальный Мир. Самые активные обитатели чатов, знающие все о привычках, учебе и даже семейной жизни своих виртуальных ДРУЗЬЯ — как же вы оживляете игру! Открытые и общительные ДРУЗЬЯ всегда знают самые последние новости, издают внутриигровую газету, содержат сайты с обширными форумами, рассылают новостные письма. И пусть их герои слабы, а денег нет ни копейки, если скучаешь — помни, ДРУЗЬЯ всего лишь в одном звонке по модему!

**33 и более очков.** Гроза всех других категорий геймеров — УБИЙЦА! Хорошо, если есть безопасный сервер, в противном случае трепещите несчастные, Кланы УБИЙЦ сражаются друг с другом, а пополну истребляя попавших под горячую руку исследователей, друзей и тру-доголов (а вот с ними-то — посложнее бывает...). С другой стороны, там, где Pkilling запрещен — рядом с УБИЙЦЕЙ совсем неплохо начинать жизнь. Пока ты слаб, следуй за ним и подбирая выпавшее из монстров добро. В оправдание боем УБИЙЦа не обращает внимания на меркантильные мелочи!..

**НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ**

Неважно, сколько необычных возможностей скрываеться в новом продукте. Игры всегда недовольны и захватывают большего!

**УДОВЛЕТВОРИТЬ ГЕЙМЕРА? НЕВОЗМОЖНО!**

Невозможна на самые лучшие намерения, любые измене-

ния в gameplay будут восприняты давящим числом игроков как заметно ухудшающие игру. Причем даже теми, кто уже подзабыл, как сам просил вас об этом...

**ЗАКОНОЛАЗЕЙКАХ**

Если геймерам представляется возможность чем-то злоупотребить в игре, то они ею непременно воспользуются!

**ЗАКОН МЭРФИ (ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА)**

Столи отлучиться на минуту, как игровые сервера немедленно вынут и самостоятельно уже не перезагружаются...

**НАСИЛИЕ НЕИЗБЕЖНО!**

Как разработчик, вы обязательно причините насилие людям, причем неважно, какие возможности есть для этого в игре. Насилие настигнет геймера везде: через боевую систему, убийство персонажа, приставание и преследования врагов, насилие словом или даже обычной грубости.

**ТЕОРЕМА БАРОНА (AIR WARRIOR)**

Ненависть — это здорово! Только конфликты заставляют геймеров сплачиваться и объединяться для достижения общей цели в игре.

**ЗАКОН БАРОНА**

Всемирная слава — вот что толкает большинство геймеров на участие в онлайновых играх; а что касается меньшинства, в панике отказывающегося от онлайновых роликов, то происходит это из-за боязни публичной... насмешки.

**ЗАКОН ХЭНКА (MERIDIAN 59)**

В каждом онлайновом скоплении людей преобладающая часть — злобные и безжалостные грубяне...

**ОНЛАЙНОВЫЙ РОЛЕВИК — ЭТО ИГРА?**

Это УСЛУГА для пользователей. Не игра. Это МИР. Не игра. Это СООБЩЕСТВО. Не игра. Каждый, кто говорит, что "это только игра" — не прав...

**СИ-ONLINE**

Дмитрий ПЛАТОНОВ :ЭКСПЕРТ

# ULTIMA ONLINE 2 — ВПЕЧАТЛЕНИЯ ВЕРНОГО ПОКЛОННИКА

**P**ассуждать на тему тенденций — милое дело. Во-первых, денежное, поскольку тексты получаются объемистыми. Во-вторых, нетрудное, особенно если по последней моде одного "элитарного" игрового журнала рассказать и "литъ поток сознания", то есть писать, что в голову прет, не засоряться о связности и смысле текста (простите, похоже, никак не отойти от "мощных струй", пару раз окативших меня со страниц "журнала-газето-книги"...).

А посему готовьтесь. Единственное, что обещаю, — не рассуждать на отвлеченную тему "игры нашей мечты", а посвятить себя анализу вполне конкретного проекта. Во второй половине прошлого года открыта Origin золотая жила (online RPG) наконец перестала быть монополией этого славного коллектива. Используя опыт первоходца, еще два монстра игровой индустрии выпустили игры, которые вполне можно отнести к следующему поколению денежных насосов (нет, надеюсь, нужды их представлять?). Единственный более-менее прревлюционной чертой обеих Ultima-киллеров была трехмерность. Из которой разработчики извлекли, по большей части, только внешнюю привлекательность (до красоты по-прежнему далек...). Для собственно игрового процесса 3D движок мало что дал, ведь до шутера или, не к ночи будь помянуто, файтинга боевым системам этих игр еще далеко. Максимум пользы от 3D — забраться в недоступаемое для монстров место (скажем, крыша дома или большой валин) и кидать оттуда файрболы.

Красоты, конечно, впечатляют. Вот только последствия... На пинге все это, к счастью, не сказалось, но Asheron's Call стал первой игрой, вынудившей меня произвести апгрейд акселератора! Текстурной памяти, видишь ли, ему мало...

В остальном отличия от прародителя были количественными. Всего больше и разнообразнее. Больше рас (что ценно), классов, оружия, брони, заклинаний. Куда более привычная, хотя и несколько искусственная, ролевая система.

Плюс система глобальных квестов, когда от действий игроков как бы меняется устройство мира. Почему "как бы"? Просто на каждое доброе свершение со стороны игроков тут же следует ответная лакость от разработчиков, которая возвращает все на круги своя. Типичный пример, вычитанный в новостях. В AC не так давно группа героев-аватаров забралась в подземелья под тамошней тундрой и извела группу магов-злодеев. Чары их рассеялись, наступило всеобщее потепление и таяние снегов. Но это нарушило баланс магических сил в природе, появились какие-то таинственные призраки, и все опять покрылось коркой льда. Вот вам! Весь совершенно неизбежная, поскольку ничего глобального не может произойти по определению.

Минус EQ и AC — хозяйственная деятельность. Практически отсутствующая! А это, на мой взгляд, недосмотр. Вспомина блошиные рынки UO, толпы шахтеров и кузнецов, хаотичную частную застройку (например, бандитские замки на оживленных перекрестках), странно наблюдать почти полное отсутствие альтернативных развлечений в AC и EQ. Только бои с монстрами и людьми. Но в любом случае проекты-конкуренты оказались успешными и потянули на себя игроков. "Зеленая река" (или "река Зеленых") обмелела, и озабоченная падением прибылей Origin зашевелилась и в ноябре прошлого года объявила о начале работ над полноценным продолжением UO. С тех пор компания время от времени подкармливает своих поклонников крохами информации и бодро обещает чистые пожелания и даже привести серию предварительных тестов...

Что же нас будет ждать? При изучении писем "Самого Главного" (Starr Long, знакомый еще по первой части) кажется, что история повторяется. Изучение опыта конкурентов, учет требований моды и минимальных изменений в геймплее.

Для начала построение мира. Похоже, что новых идей на эту тему нет. Несомненно, это будет фэнтези. Вот только какой? Заявлено, что не средневековый. Но и не футуристический. В оригинале это звучит следующим образом: "Это будет похоже, скорее, на Жюля Верна, а не на Айзека Азимова". Оба — на. Рассекать будем на дирижаблях и паровых дилижансах, что ли? Так сказать, будущее Британия? Слава Толкиену, без пулепетов и лазерных винтовок. Ну и, конечно, это будет мир, о котором вы сможете сказать: "I've never seen anything like that before".

Не смешно. После сего прочтения данной фразы в очередном пресс-релизе остается только достать из ящика дежурный гнилой помидор. Видели мы эти миры...

Предыстория и устройство вселенной, кстати, пока подлежат обсуждению. Разработчики обещали способствовать творчеству народных масс в этом направлении.

К устройству мира можно отнести и сетевую архитектуру. Здесь совершенно ничего нового. Все те же независимые миры, обладающие идентичным начальным устройством, уникальным сообществом персонажей и всем тем, что это сообщество способно создать. Данная структура окончательна и обсуждению не подлежит! А самое кардинальное изменение... уже догадались? Ну, конечно же — полностью трехмерный движок. Что радует — он точно никак не связан с могучим тормозом от U9: Ascension (может, Бог таки есть?). А не радует, что единственный пример, который смогли придумать разработчики для объяснения его необходимости, так это возможность использования скелетной анимации и motion capture. Они, понимаешь, уже насытили более шестьдесят часов этого дела с артистами из нетленки "Горец" и воспитанниками Джеки Чана. Не поймите меня неправильно, красиво — это очень хорошо. Но как насчет системы точечных поверхностей, физики, изменения окружающего мира под действием мощной магии? Увы. Молчит хомяк...

Персонажи. Ролевая система, похоже, останется почти без изменений. Четко выраженных классов нет. Все скилы доступны для развития в любой момент времени. Маг-кузнец или лучник-рыбак. Что тренируешь, то и растет. Уровней нет, экспы не видать. В UO это нравилось, а чем вторая часть хуже? Зато антропоцентристы ущемлены. Вместо одной расы будет целых три. Смешно, но пока точно известно об одной. О людях...

И еще одно. На сей раз прямиком из U9. Все аватары, кроме скиллов, будут наделены теми самыми восемью добродетелями, при которых все уши нам прожужжал Гарриот при раскрытии своего последнего щедрства. Соответственно, все деяния будут оцениваться с морально-нравственной точки зрения. Надо понимать, что пай-мальчиков, рыцарей без страха и упрека будут премировать? Остальным же место — на задворках общества. Что-то это мне как-то... Судите-то, они известно кто! Помнится мне, одним из излюбленных — после убийства ближних — занятием в UO было воровство. Обидели тебя — пошел, тиснул по мелочи. Расслабился. А при новой системе ходить "по газонам" с оглядкой придется. Либо будь противно правильным, либо останешься без сладкого.

Сильным изменениям планируется подвергнуть магическую систему. Была она, надо признать, куцей. Посему обещано расширить список заклинаний плюс под-



лить их на школы с целью простого и быстрого достижения высоких уровней мастерства в избранной области. Пригласите сюда новые возможности визуализации, вытекающие из обещанного современного движка. Цветомузыка!

Теперь перейдем к развлечениям. Жизнь аватаров во второй УО будет в целом богаче, чем в первой. Занятия по-прежнему делятся на мирные — для златолюбивых зануд и боевые — для истинных любителей приключений. Неисчерпаемые шахты Британии ждут своих гномов! И это правильно. Что EQ, что AC малость однообразны, поскольку черезсур смещены в action. Вот если бы еще добавили возможность копать, плавить, ковать, продавать. И огять копать! Хотя... редкие моменты просветления, снискожие на замотанного многочасовой добчей руды "геймера-шахтера", заставляют его порой усомниться, что цель жизни состоит в выдаче на гора очередной сотни виртуальных брусков железа. Но возможность заняться СОЗИДАТЕЛЬНОЙ деятельностью определенно должна остаться. Разнообразие еще никому не мешало!

В любом случае цель "мирного" обывателя приста — скопить денежки, закупить или создать самому рубило помощнее и броню потолще, а потом пойти и покрошить всех в мелкий винегрет. Возможности для этого в УО2 все те же. Монстры на земле и под землей плjos собратья-геймеры, трупы которых и пахнут приятнее, и оснащены побогаче. С монстрами все останется, надо полагать, без изменений. А вот в области изничтожения живых противников Origin воспользовалась изучением как своего, так и чужого опыта. Все же неограниченный РК — идея ущербная. Она до крайности затрудняет жизнь огромной массе играющих. Одинокому новичку

очень опасно высывать нос из города — с гарантией обдерут как липку. И как прикажете добывать средства к существованию и прокачивать боевые умения? Да и тем же шахтерам кильеры — нож вострый. Ну неходить же на добычу в полном plate armor. Рыцарь с лопатой наперевес — маразм чистой воды. Убрать РК совсем — да за такое авторов самих на фарш пустят. Решений придумано два. Первое — переключатель. Неудобно, поскольку переключение должно быть затруднено, дабы неповадно было. Но именно в силу этого непросто вернуться на путь истинный с кривой дорожки человекоубийства. Да и плохо это сочетается с теми самыми ультимовскими добродетелями. Поэтому разработчики собираются взять на вооружение второй вариант — зоны, в которых каждый может напаст на каждого. Полная свобода воюли и выбора в любой момент.

Последнее, что можно сказать о жизни в виртуальном мире, то, что разработчики обещают снабжать всех разнообразными квестами. Это тоже происходит из "опыта эксплуатации" функционирующих проектов.

Несомненно, необходимая вещь, но как будет реализована? Все зависит только от фантазии ответственных за это благое дело. Самый же глобальный квест — следование по Пути Аватора. Или переход на темную сторону (Силы). Догадались бы они только сделать Гнездо темных...

Вот, пожалуй, и все, что на сегодняшний момент известно о существенном. А что, собственно, можно было



ждать? Похоже, Origin собирается поступить точно так, как от нее и ожидали — минимум инноваций и риска, максимум проверенных временем фич. Плюс доведение графики до существующих сегодня стандартов. Потратив в свое время сотни полторы "зеленых рублей" на первую часть, неужели я пройду мимо второй?

Ну и напоследок о рекламном ходе из арсенала багатехнических китон. К сотрудничеству привлечена фирма Тода МакФарлана (Todd McFarlane), специализирующаяся на изготовлении игрушек. Она будет разрабатывать дизайн аватаров и монстров. А также будет продавать их физические копии, раскручивая новую игру. Барби отдыхает.

To be continued...

**CM-ONLINE**

ЭКСПЕРТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@gameland.ru)

# HORIZONS

**Платформа:** PC  
**Жанр:** 3D Online RPG  
**Издатель:** Artifact Entertainment  
**Разработчик:** Artifact Entertainment  
**Онлайн:** <http://www.artifact-entertainment.com/horizons/>  
**Выход:** 2001

Поздравляю, дорогие коллеги-игроманы, с зарождением очередного игрового проекта: уже несколько месяцев компания Artifact Entertainment (бывшая VB Designs) в поте лица ведет работу над фэнтезийной ролевой игрой **Horizons**.

Пока об этом потенциальному шедевре мало что известно — разработчики, как обычно, весьма скучны на комментарии и большей частью молчат как партизаны на допросе. Однако приоткрыть завесу тайны мы все же, как обычно, сможем.

На сей раз нам предстоит покорять бескрайние просторы мира, в котором правят несколько империй, населенных различными расами и народностями.

**Horizons** планируется как многопользовательская RPG,

родственная таким шедеврам, как EverQuest, Asheron's Call и Middle Earth. Но с заметно большим уровнем реализма.

## ГЕОГРАФИЯ

Игровой мир **Horizons** находится в стадии разработки, но, словами Дэвида Аллена из Artifact Entertainment, уже можно обещать, что карта мира будет огромной, а число одновременно играющих — многим больше, чем в любой из ныне существующих игр в жанре MMO-RPG. Соответственно и поддерживать игру будут сразу несколько серверов в Европе, Америке и Азии.

Мир **Horizons** — Истария (Istaria) — воистину велич и разнообразен, причем не только ландшафтом, но и уникальными возможностями — отважный исследователь может не только путешествовать по бескрайним просторам континента, бороздить моря и покорять небеса, но и посещать океанские глубины и подземные штолни и пещеры.

Разумеется, наиболее часто героям предстоит передвигаться по суше, на своих двоих, седлав лихих коней или "используя иные формы транспортировки" (как загадочно заявили нам авторы игры, но потом все же раскололись и принялись описывать достоинства и недостатки верблудов, легасов, грифонов и иной магической и не магической живности). Именно на суше сосредоточена большая часть городов, ферм и иных полезных сооружений.

Как говорят горы, настоящий мужчина должен вырастить дерево, построить дом и воспитать сына. Ну, с деревьями и сыновьями в **Horizons** все пока довольно проблематично. Зато дом себе можно не только купить или арендовать, но даже построить и иметь свой уг-

лок, где можно, лежа на удобной кровати, восстановить силы, а также хранить имущество. Изначально таким местом является дом, в котором герой "родился". Строят дома только в специальных зонах, определенных правительством. Если игрок попробует своевольничать и строить в неподложенных местах (тем самым уклоняясь от уплаты налогов), его ждут крупные неприятности, к примеру, — карательный рейд правительственные сил. Кроме того, доставить стройматериалы в отдаленное место — тоже не самая простая задача.

Для тех рас, которые дневному свету предпочитают мрак подземелей (троллей, огров, гоблинов и карликов), а также приключенцев, выполняющих квесты и ищущих сокровища, Istaria предлагает широкий ассортимент подземелей, пещер и даже подземных городов. Хорошо подготовленный маг или дракон может летать

в небе "аки птица". Кстати, к небесам нужно быть внимательным всегда, не только изуважения к небожителям, но и для того, чтобы обезопасить себя от внезапной атаки стаи гарпий или иных подобных сюрпризов. В отличие от большинства RPG водомы в **Horizons** служат не для ограничения игрового мира, а являются полноценной территорией для исследований и приключений — тут живут подводные расы, довольно много пещер, подземелей и городов.

Чтобы еще больше добавить реализма в мир **Horizons**, забытые разработчики решили поманипулировать с погодой. Теперь многое зависит от "даров небес", а они более чем разнообразны: дождь, снег, град, шторм, ураган, торнадо и т. д. Так что опасаться стоит не только когтей монстров и клинков оппонентов, но и стихии — можно замерзнуть в снегопад (без теплой одежды) или быть унесенным в неизвестность порывом урагана.



## ПОЛИТИКА

Как и положено приличному игровому миру, Истария поделена между могучими враждующими империями. Отсюда логически вытекает еще одна оригинальная особенность **Horizons** — возможность для игроков принимать участие в управлении империей, вплоть до написания законов.

Развитие государства полностью зависит от воли игроков. Законы, по которым живет империя, принимаются занявшими посты в правительстве героями. И законы в **Horizons** — не пустой звук. Конечно, можно пропустить мимо ушей постановление о прекращении сообщения между двумя городами, но тогда не стоит особо удивляться своему волшебному превращению в ежика усиливши бригады лучников, следящих за исполнением решений властей.

Большое внимание уделяется различным формальным и неформальным организациям геймеров.

Первыми в ряду стоят религиозные. Ведь только щедрые жертвования в соответствующие храмы помогают воскрепить безвременно почившего героя (кто хоть раз терял от нелепой случайности или злобного Р-killera накачанного долгими игровыми часами персонажа, особенно высоко оценит эту возможность).

Иное объединение — гильдия. Обычно они складываются по профессиональному признаку — гильдия воинов, воров, магов и т. п. Игро-

ки сражаются по профессии, а также по гильдии. Сами гильдии занимаются оргвопросами и устанавливают гильдийные порядки. С своеобразными организациями являются и банки, которые хранят деньги героев от воров и даже дают займы. Новации подстерегают и тут — если вовремя не вернуть деньги, у героя конфискуются заработанные очки (experience points).

Но самая могучая организация — Китан, нечто вроде самураев, способных в одиночку противостоять целому гарнизону. Стать членом этой организации могут лишь самые выдающиеся игроки.

Каждая раса, империя и город имеют свою предысторию, за развитие которой следят разработчики. Из этой богатой базы черпаются квесты. Существует масса мелких квестов и один — главный. Как только последний выполняется, разработчики тут же придумывают новый, превращая сюжетную линию **Horizons** в бесконечный сериал.

Подобное разнообразие логично выливается в разнообразие обитающих в Истарии рас.

## РАСЫ

В отличие от многих онлайновых ролевых игр, расы в **Horizons** отличаются сбалансированностью достоинств и недостатков (в теории... — прим. Ред.). Например, одна из самых могучих — драконы. Однако герой, решивший выбрать вместо рук — крылья, а доброго клинка — когти и пластины, должен быть готовым к тому, что начнет свой путь не могучим боевым драконом, а недавно вылупившимся из яйца драконенком, еще не скоро овладевшим силой предков. А потому гораздо уязвимее прочих созданий в первые годы жизни. Зато если удастся выжить, обидчиков не позади.

Вне зависимости от расы герой начинает свой путь подростком (к примеру, человек — с 16 лет, дракон — с 3). При этом у каждого нового обитателя мира **Horizons** есть своя собственная история предыдущей жизни и NPC-родителей(!). Игрок иногда может всецело зависеть от виртуальных родственников — ну а кто же начнется кормить, поить и давать денежки на карманные расходы? Но что еще более интересно — вновь созданный герой вполне может иметь сестру — героиню, которой будет управлять другой игрок(!). Со столь глубокой проработкой "корней" лично мне встречаться до сих пор не доводилось.

Подробнее существующие в **Horizons** расы представлены на врезке.

## ГЕРОИ

Как положено в RPG, покорение мира начинается с создания героя. На этом этапе определяется имя, раса, пол и характер героя, а также его социальное положение и религиозные взгляды (это очень важно, к примеру, правильный начальный выбор гарантирует рождение погибшего героя, пусть и с потерей опыта). Как только эти базовые характеристики определены, **Horizons** сам выбирает место рождения, родителей

(NPC) и историю детства.

Параметры героя не подкупают новизной — это первичные: сила, здоровье, ловкость, интеллект, мудрость и харизма. И вторичные — выносливость, скорость, точность, сила воли.

Пресловутый характер героя (или "устремленность" — Alignment) тоже присутствует среди выбираемых характеристик. Но в отличие от большинства RPG здесь возможны очень тонкие настройки. Ведь диапазон колеблется от -1000 (архизлобный) до +1000 (невообразимо добрый как Дед Мороз).

Характер по ходу игры изменяется и зависит от поведения героя (возвращение, убийство героя с противоположным характером, помощь нищим, молитва в храмах, нарушение законов и т. п.). Он определяет как отношения с NPC-персонажами и различными организациями, так и возможности использования некоторых предметов.

Помимо параметров герой обладает навыками, например, владение длинным мечом или стрельба из лука, которые развиваются в ходе тренировок путем распределения очков (skill points). При этом в **Horizons** мы встречаем уникальную особенность: если герой развивает какой-либо навык, к примеру, то же владение длинным мечом, то немного развиваются и смежные навыки, такие как владение коротким мечом и ножом. Это, безусловно, добавляет реализма в игровой процесс.

Процесс тренировок тоже отличается от общепринятого — развивать навыки можно не только в тренировочных центрах, но и в спаррингах с более опытными игроками.

Опыт (experience), из которого складываются при достижении определенного уровня очки на развитие навыков, герой получает от уничтожения монстров, выполнения квестов, находок сокровищ и в ряде случаев — убийства других героев.

Каждый новый уровень, достигаемый героем, приносит 10 очков на навыки, 3 — силы духа и 1 — жизни (hit point). Кроме того, при достижении определенного уровня у героя могут появляться новые способности. Кстати, что все о воинах — можно превратить своего героя и в ловкого торговца. Бизнесменам в **Horizons** живется вполне сносно.

## НА ЗВУК ЦВЕТ ТОВАРИЩЕЙ НЕТ?

К сожалению, графика игры пока не блещает новаторством. Более того, так как релиз **Horizons** запланирован через год, а то и два, она может отстать от конкурентов. Но пока полигональный мир на скриншотах смотрится терпимо. Нам даже обещают поддержку графических ускорителей.

О звуке вообще можно судить лишь по словам создателей игры: "Мир будет заполнен звуками, начиная от песен птиц и заканчивая лязганьем оружия о доспехи. Все вокруг будетзвучено". Посмотрим, чего стоят эти хвалебные заявления... через год-другой...

**СИ-ONLINE**

## УДИВИТЕЛЬНЫЕ РАСЫ HORIZONS

**Obbin** (оббин, 10 лет). Низенький толстяк-колобок, в то же время весьма проворный. А потому — отличный воин и довольно приличный лучник. К сожалению, отличается слабохарактерностью. Зато не любитель покушать!

**Eif** (эльф, 13). Гораздо стройнее и изящнее любого человека. Обладая неординарной ловкостью и развитым интеллектом, он весьма предрасположен к занятиям магией.

**Saris** (сарис, 17). Более близкий к человеку родственник эльфов. Как следствие — отличный вор и лучник, однако меньший интеллектуал, чем эльф, и медленнее человека заживляет раны.

**Ogre** (огр, 14). Большой и уродливый. Сильный, но медленный. Туповат и некудышный маг. Очень любит "немного подкрепиться".

**Goblin** (гоблин, 7). Низенькое зеленокожее создание, не сильное, но очень прыткое.

**Orc** (орк, 10). Внешне можно принять за человека, если бы не невероятно отталкивающее лицо. Силен и вынослив, но недостаточно ловок и очень туп.

**Trolls** (троль, 11). Гигант, причем весьма проворный. Обладает способностями к регенерации при ранении. При этом интеллект довольно ограниченный.

**Lamurian** (ламуриан, 6). Ящерообразный. Отличный полевец, может дышать в воде. Вне воды может продержаться не более 2 часов.

**Ssllik** (сслик, 8). Двуногая, похожая на человека рептилия. Любит теплый климат, потому обитает в джунглях и пустынях. Почти не нуждается в пище.

**Demon** (демон, 6). Могучий, злобный и коварный. Плохо контролирует себя. Однако в юности довольно уязвим. Одним словом, таких давить надо еще в детстве.

**Devil** (дьявол, 6). Весьма силен. Страстно вербовать сторонников, не гнушаясь никакими средствами. Отличный маг.

**Vampire** (вампир, 6). Бессмертный кровопивец. Не боится огня, однако при дневном свете значительно ослабевает. Ловок и умен. Нередко прилично владеет магией.

Интересной новацией **Horizons** является мультиязычность героев. В разных частях игрового мира распространены разные языки (почти каждая раса имеет свой, уникальный). Что делает еще более сложным и увлекательным путешествия и выполнения квестов вдали от родины, в "чужих" краях.

Отпуск королевского палача.



Избушка-избушка...

# ROGER WILCO

Объем: 384 Кб.  
Интернет: [www.resounding.com](http://www.resounding.com)

Каждая игра, будь то Tetris или Quake III, со временем надоедает. Именно поэтому геймеры рвутся в Интернет, чтобы обрести для себя нечто новое, и в большинстве случаев находят это "в лице" мультиплеера. И это правильно, ведь получить свою дозу адреналина, играя с ботами, невозможно, как бы ни старались разработчики этих самых ботов сделать их похожими на живых игроков. А как приятно, когда после очередного фрага на экране выскакиваются длинные и нецензурные послания живого противника, вдоволь наевшегося свинца, или, наоборот, короткая фраза "DIE BITCH!" (если от человека — все равно приятно...).

Положу руку на сердце — в переговорах между игроками заключена львиная доля интереса многопользовательской игры! Но есть одна загвоздка — время, потраченное на набор посланий, и проблема эта не так ничтожна, как кажется. Именно неумение быстро печатать сформировало стилевые геймеров, играющих не дома, а в клубах. Для непросвещенных поясню — в игровых клубах послания не пишут, а выкрикивают "вживую" (хотя как порой видно за русский язык...). А попробуй-ка напечатать все эти проклятия во время напряженного боя!

В клубе, конечно, хорошо, но ведь дома — комфортней и дешевле. Да и клубы эти не везде есть! Именно так рассуждали разработчики программы **Roger Wilco** (**RW**). Они сумели воссоздать то, что до этого было только в клубах, — голосовое общение между игроками в реальном времени. Правда, и до выхода **RW** разработчики других программ предпринимали попытки достичь чего-то подобного, но... их проекты вскоре закрывались по причине нехватки средств или же просто из-за отсутствия пользовательского интереса. **RW**, к счастью, эти проблемы обошли стороной, и она стала сегодня одной из самых популярных игровых утилит в мире.

Сейчас вы узнаете, почему. Официально **RW** не считается игровой утилитой, а ее

функции трактуются разработчиками как функции обычного сетевого чат-клиента типа ICQ, но основанного не на текстовых, а на голосовых сообщениях.

Само собой у отечественных геймеров возникает вопрос, а можно ли использовать **RW** при наших совковых сетях? Можно, отвечают разработчики, соединения 28.800 вполне достаточно!

Важная особенность **RW** — ее доступность. Во-первых, она абсолютно бесплатна, а во-вторых, так легка в управлении, что любой человек, знающий английский язык, может "оседлать" ее в первые же минуты использования. Кроме доступности стоит отметить и способность программы к взаимодействию с web-узлами и ICQ. Не последнюю роль в **RW** играет качество передаваемого звука (лучше, чем СВ радио) и поддержка различных звуковых карт и микрофонов (от Sound Blaster 16/32/Live до карт серии Diamond Monster Sound).

Как же с ней работать? В главном меню **RW** есть пять закладок, с помощью которых осуществляется общение с программой (Channel, Transmit, Adjust, License, About). Закладка Channel служит для работы с чат-каналами. Через нее можно открыть собственный чат-канал прямо у себя на компьютере (кнопка Create), присоединиться к каналу, созданному другим пользователем (Join), покинуть канал (Leave), "кинуть" кого-либо из своего канала (Kick) или же просто посмотреть список пользователей, висящих на нем.

С помощью закладки Transmit производится выбор между двумя видами передачи голосовых сообщений (Voice-Activated или Press-to-Talk). В первом случае (V-A) голосовая связь между пользователями поддерживается постоянно, что не очень удобно, так как трафик в этом случае сильно загружен. Во втором случае (P-T) голосовые сообщения передаются только при нажатии какой-либо клавиши на клавиатуре (определение клавиши — в поле Transmit Key в этой же закладке). Если устраивает первый вариант, то нужно выбрать степень чувствительности микрофона в поле Sensitivity (чем меньше чувствительность, тем меньше загружен трафик).

Регулировкой громкости принимаемых сообщений занимается закладка Adjust. Формально тут настраиваются колонки. Кроме громкости звука здесь же можно выбрать и формат передаваемых сообщений (WAV или DirectSound).

С закладкой License все ясно и так, по ее названию, там находится то, что называют "регистрацией" программы. Возникает противоречие: программа бесплатная, но ее нужно зарегистрировать. Не пугайтесь, просто разработчики хотят знать, кто именно пользуется **RW**, чтобы в дальнейшем ориентироваться на предпочтения большинства пользователей, а зная, что народ "за так" форму заполнить не станет, разработчики и пошли на такой "грязный шаг". Для регистрации нужно зайти на официальный сайт **RW** ([www.resounding.com](http://www.resounding.com)) в раздел Register **Roger Wilco**, заполнить небольшую форму и получить персональный код, иначе после пятнадцати подключений к какому-либо из каналов программа станет недоступна.

Закладка About сделана для того, чтобы пользователи знали, кому принадлежат права на **RW**, кто ее разработчики, как попасть на официальную страницу программы и адрес службы тех. поддержки.

Мы уже упоминали о взаимодействии **RW** с ICQ. Пришло время объяснить, как именно это происходит. Представьте ситуацию, что два пользователя ICQ решили поговорить между собой по микрофону с помощью **RW**. Для этого одному из них нужно нажать правой кнопкой мыши по имени второго (в ICQ), выбрать опцию Internet Telephony/Games, а затем опцию **Roger Wilco**.

Далее ICQ автоматически запустит **RW** и соединит обоих пользователей на одном чат-канале.

Кроме того, **RW** взаимодействует и с web-узлами. На любой web-странице можно поставить ссылку на чат-канал **RW**, и когда пользователь активирует эту ссылку, **RW** автоматически подключится к нему (подробности для web-мастеров на [www.resounding.com](http://www.resounding.com)).

Когда все прочие особенности **RW** разобраны, можно поговорить и о самой главной, на мой взгляд, функции — голосовом сообщении между игроками во время игры. Все очень просто. Прежде чем начать играть, геймеры подсоединяются через **RW** к одному чат-каналу. Когда соединение установлено и голосовая связь налажена, каждый из игроков запускает игру и, как обычно, присоединяется к игровому серверу и спокойно играет. При этом голосовая связь между ними не прерывается и функционирует достаточно гладко...

Именно поэтому **RW** — небольшая и на первый взгляд малофункциональная программа — стала хитом игровой индустрии и популярнейшей игровой утилитой последних месяцев!

**СИ-ONLINE**



IP адрес не маскируется, а значит, возможны атаки недобросовестных чаттеров.



Внимание! Регулируем не Мишу (Mike), а чувствительность микрофона!

ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ (olkhset@online.ru)

## Q3БЕЗ МОДЕМА И НАДОЛГО

**C**олько шум наделали Epic Megagames и Кармак, выпустив Unreal Tournament и Quake 3 (соответственно), создав тем самым лицо для размыщений и споров миллионов геймеров! Что ж, мнения разделились, и каждый понял, что ему ближе. Профи и фаны Q выбрали Арену, проводя на ней в сети круглые сутки и лишь иногда поигрывая в UT. Остальные геймеры предпочли разнообразие графики и лишь иногда вспоминали про Новую Кваку...

Сказать нечего — Id поспешила. Такого недоделанного шедевра мы ещё не видели и, думаю, не скоро увидим. Но речь не о том. Сия заметка полностью и бесповоротно посвящена Арене, а точнее тем "крутым геймерам", кто собирается коротать за ней скучные будни без модема или сетки. А таких, к сожалению, не так уж и мало.

Благо Кармак все же разрешил нам "колотить" настоящий искусственный интеллект, а не кучку бездумных роботов, на быструю руку сляпанные из сотни темных полигонов. И что бы там ни говорили про godlike режим в UT, Ареновские





боты могут пощепать нервы даже самому опытному игроку.

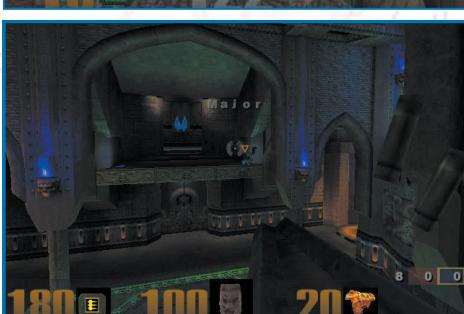
#### ОЧЕМ РЕЧЬ-ТО?..

Никто не собирается рассказывать о способах размозжения ботовских мозгов по стенкам "живых" раундов Арены (судя по их способностям, там есть что размазывать). Про бесшютенную молотилку искусственного интеллекта тоже нет смысла говорить. Однако далеко не каждый геймер знает о существовании возможности игры в CTF (Capture The Flag — о нем подробнее ниже) или в Team Dethmatch "без модема или сетки", а другими словами — "с ботами"...

#### И ЭТО ВСЕ?!

Вся закавыка в том, что Кармак решил немного поиздеваться над порой невнимательной публикой. Все радости игры с ботами он заключил в одну очень неприметную кнопочку. Называется она "skirmish" и находится в подменю "single player", там, в самом низу, перед кнопкой "fight" **1**.

Нажав ее, вы попадете в еще одно подменю (подобно **2**). Это главные настройки будущей игры. Нажмите несколько раз на поле выбора типа игры **3**, пока там не появится режим "Capture The Flag". Выберите карту, затем жмите "next". Появилось еще одно меню с подробными настройками предстоящей битвы **4**.



Для начала задайте уровень интеллекта ботов (**4/1**). Затем — самих ботов (**4/2**).

Указать команду, за которую они будут сражаться, можно изменив значения полей рядом с именем бота (**4/3**).

Справа под "фотографией" уровня находятся самые важные настройки — установка правил игры (**4/4**). Самая верхняя — Capture Limit (а в десматч-модах — Frags Limit) — максимальное количество флагов (фрагов в deathmatch), на котором игра заканчивается (ясное дело — кто больше набрал, тот и победил).

Второе поле — установка ограничения по времени. Если туда впишать число 30, то после 30 минут беспрерывного боя игра закончится в пользу набравшего большее

количество флагов (в нашем случае — укравшего большее количество флагов). А если же оставить цифру 0, то играть вы будете до определенного количества очков. Остальные функции не такие уж и важны, и понять их действие тоже не трудно.

Ботов расставили, правила задали, теперь смело жмите на "fight" и вперед!..

#### ЧТО ЗА МОДЫ?..

Похоже, не все еще знают, что такое Capture The Flag, Dethmatch, Free For All. Это, господа, — моды ("modes"). Вроде как "правила сетевой (а теперь и одиночной) игры".

CTF — дословно "захвати этот флаг". Перевод раскрывает всю суть мода — "вроде флаги какие-то таскать надо". Именно! Дело такое — у каждой команды есть своя база. Где-то на ней спрятан флаг (у каждой команды, ясное дело, свой). Задача — пробраться к этому флагу и... своровать его. Да прямо вот так — прибежать и взять!

Но самое интересное — его еще нужно дотащить до своей базы. А точнее — до своего флага. Тогда вашей команде прибавят очко. Фраги (количество убитых вами врагов) здесь роли не играют. Так что тактика "забраться на башню и отстреливать всех внизу из BFG" здесь не пройдет.

С десматчем вроде все понятно — бегай по раунду, круши всех направо налево, зарабатывай фраги. Командный десматч (Team Deathmatch) — практически то же самое, только вы друг друга не бьете (во всяком случае, стараетесь не быть...).

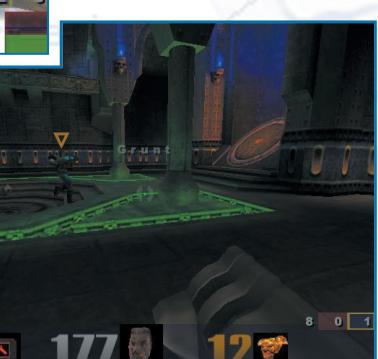
Ну а чтобы объяснить суть мода "Free For All", достаточно его перевода — "Каждый за себя".

#### И НАПОСЛЕДОК...

Вот в принципе и все, что я хотел рассказать. Если появятся вопросы, буду рад на них ответить, — пишите мне или, если удобнее, на dolser@gameland.ru.

Ну и как всегда, пара ссылок:  
[www.quake3arena.com](http://www.quake3arena.com) — официальный сервер Арены,  
<http://sq.hotmail.ru/q3/> — русский web-сайт про Quake 3 (там же — остальные ссылки)...

**СИ-ONLINE**



Читайте во третьем

# HOMEPE Official PlayStation

COVER STORY  
Medievil 2

НОВОСТИ PS И PS2

RULEZ  
Square Millenium

XUT  
Syphon Filter 2

В РАЗРАБОТКЕ

Vagrant Story  
Resident Evil Gun Survivor  
Radikal Bikers  
Persona 2 Innocent Sin  
Tenchu 2  
Die Hard Trilogy 2

#### ОБЗОР

Gran Turismo 2  
SaGa Frontier 2  
40 Winks  
Ace Combat 3  
Star Ixiom

#### ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Tomb Raider 4  
Resident Evil 3

#### КОДЫ

#### ПИСЬМА, ГАЛЕРЕЯ

# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2

Т

Дмитрий Эстрин

о, что российские разработчики предпочитают делать прежде всего оригинальные игры, известно всем. И вряд ли такое положение вещей может кого-либо не устраивать. Конечно, попытки многих создать экстраординарный шедевр далеко не всегда увенчались успехом, многие невероятнейшие проекты так и не увидели свет, но достаточно того, что время от времени появляются игры, которые просто-напросто не с чем сравнить.

Сколько вы можете назвать гонок, в которых для того, чтобы тронуться, нужно было завести двигатель? Можете ли вы вспомнить настоящие симуляторы вождения, которые при всем своем реализме оставались бы захватывающими играми? Да и во многих ли гонках вообще существовала возможность прокатиться не только на надоевших Ferrari и Lamborghini? "Дальнобойщики" одним своим появлением изменили буквально все. Сверхреалистичная игра — симулятор вождения грузовиков от новосибирской команды разработчиков — для многих полностью изменила представление о популярном жанре.

В принципе, то, что рано или поздно мы увидим продолжение "Дальнобойщиков", не вызывало никаких сомнений. При этом не особенно сложно было предположить, что оно собой будет представлять. Больше реализма, больше грузовиков, больше трасс, более развернутый игровой процесс — все это понятно и очевидно. С другой стороны, когда, в принципе, то же самое видишь своими глазами в практически готовой игре, понимаешь, что разработчикам все-таки удалось сделать то, чего мы никак не ожидали. В общем, эксплуатацией удачной идеи авторы "Дальнобойщиков" не ограничились.

На самом деле, на этот раз был создан целый мир. Вопрос о количестве трасс некорректен и неуместен. "Дальнобойщики 2" в этом отношении очень нетипичны, поскольку счет идет не на сотни и даже не на десятки. Основное игровое действие разворачивается на одной-единственной трассе... Но представьте себе, огромную территорию. Несколько городов, несколько поселков, несколько десятков складов, десятки бензозаправок и ремонтных станций... Естественно, леса, горы, реки, мосты... Естественно, бесконечные дороги, временами, переходящие в бездорожье... Где-то в горной области этой территории ведется добыча драгоценных камней, которую пытаются контролировать криминальные авторитеты. Соответственно, на дорогах часто возникают перестрелки... Патрульная машина или вертолет, расстреливающие любой подозрительный грузовик, который не останавливается по первому приказанию, здесь не редкость. Опасаться следует и стремительно проносящихся по дороге джипов...

С другой стороны, где, как не здесь, можно сделать большие деньги? Спекуляция грузами, а в будущем тотальная монополизация торговых путей — весьма доходное предприятие. В общем, залезаем в КамАЗ-6520, закупаемся какой-нибудь ерундой и...

Elite. Или Privateer. Это — то, что приходит в голову сначала. Вместо космических кораблей — грузовики. Вместо пиратов — бандиты. Вместо планет — торговые базы, склады и города. Вместо аркадного shoot'em up — реалистичные гонки. Вместо космоса, наконец, — дороги. В остальном игровой процесс повторяется до самых незначительных элементов. Есть квесты, важную роль играет совершенствование грузовика и покупка нового, существует даже возможность нанять дополнительных водителей, с которыми появится возможность в несколько раз увеличить грузодоставку.

При этом мир, в котором мы оказываемся, живет по своим законам. И дело не только в случайных бандитах и патрулях. Стоит обратить внимание на многочисленных конкурентов, которые в состоянии повлиять на изменение цен в разных торговых точках. Фактически на дорогах разворачиваются своеобразные соревнования, правда, не много отличаются от тех, что организовывались в первой части игры. Если раньше все было больше похоже на спортивные соревнования, то теперь мы сталкиваемся с суровой правдой жизни.

И если раньше нам приходилось говорить только о реалистичности поведения грузовиков на дороге, то теперь нам придется принять во внимание и реалистичность целого мира. День сменяет ночь, постоянно изменяется погода... В принципе, подобные слова вы можете встретить практически в каждой статье, но в "Дальнобойщиках 2" вы столкнетесь с чем-то необыкновенным. На моей памяти на PC еще не было ни одной игры, в которой столь качественно была реализована временная и погодная модель. В этом смысле игру можно сравнить разве что только с Shenmue. Смотреть на небо в "Дально-



**Платформа:** PC  
**Жанр:** гонка/симулятор  
**Разработчик:** Softlab  
**Издатель:** 1С  
**Онлайн:** <http://www.softlab-nsk.com/htruck2/index.html>  
**Дата выхода:** апрель 200

**Требования к компьютеру:** Pentium 266, 32 MB RAM, Win'95/98

## МОДЕЛИ ГРУЗОВИКОВ:

ЗиЛ-5423  
КамАЗ-6520  
Газель (3 модели)  
Freightliner FLD120  
Mack CL713  
Kenworth T2000

Peterbilt Peterbilt-379  
Toyota Surf Hilux  
Nissan Patrol Safari  
Scania R124LA  
Renault Magnum

Mercedes-Benz "Actros"  
BMW M5  
Volvo FH12  
DAF 95XF  
International 9000  
"Eagle"





бойщиках" также

интересно, как и по сторонам. Несколько минут назад еще было ясно, появилось облако, за ним еще одно, постепенно небо заволакивают тучи, начинается дождь, который со временем превращается в жуткий ливень. Выглядит это совершенно естественно и правдоподобно. Ну, а рассвет на берегу горного озера вообще не имеет смысла описывать...

Усомниться в том, что мы сидим за рулем многотонного монстра, в процессе игры просто невозможно. Физическая модель просто безупречна. При этом Зил-5423 отличается от Volvo FH12, как "Запорожец" от "Мерседеса". В "Дальнобойщиках 2" каждый грузовик обладает своими техническими характеристиками, которые, кстати, были получены от автомобильных производителей. При этом мы говорим не только о базальной динамике разгона, максимальной скорости и тормозном пути. Габариты машины, ее вес и еще множество других, на первый взгляд, не самых важных деталей оказывают реальное влияние на игровой процесс. Да, если в первой части "Дальнобойщиков" была одна кабина на все грузовики, то теперь разработчики исправили сие недоразумение. Теперь, кстати, появилась возможность "повернуть" в кабине виртуальной головой.

Между тем, в "Дальнобойщиках 2" можно будет показаться не только на грузовиках, но и на более привычных легковушках. Для этого, правда, придется воспользоваться кодами, которые в эксклюзивном порядке будут предоставлены "Стране Игр". И воспользоваться ими стоит! Причем не только из праздного любопытства. Достаточно сравнить поведение на дороге грузовика и легкового автомобиля, чтобы по достоинству оценить проделанную авторами игры работу.

На мой взгляд, самым привлекательным в "Дальнобойщиках 2" окажется масса неожиданностей, которые поджидают нас в пути. Нет ничего веселее момента, когда заканчивается бензин и грузовик глухнет в двух метрах от заправочной станции. Что уж там говорить о различнейших авариях, внезапно подворачивающихся квастах и коварных бандитах!

Игра должна оказаться незаурядной и с точки зрения графики. Очень аккуратные, неразмазанные модели грузовиков, уходящий в бесконечность горизонт, даже весьма необычные световые эффекты — все это как нельзя лучше должно подойти к симулятору грузовиков. Ради справедливости стоит отметить, что текстуры в игре не отличаются большим разнообразием. Понятно, конечно, что иначе и быть не может, ведь территория по-настоящему огромна, при этом она не подгружается кусками каждые пять минут, а загружается вся сразу.

Огромным достоинством "Дальнобойщиков 2" должно оказаться музыкальное оформление. Дело в том, что музыка для игры была написана группой "Ария", которая в представлении, разумеется, не нуждается. Тяжелые треки сами по себе вызывают ассоциацию с пыльными дорогами, запахом бензина и ревом мотора.

Уже сейчас у нас нет никаких сомнений в том, что "Дальнобойщики 2" на этот раз не только оправдают связанные с ними надежды, но и станут на долгое время своеобразным эталоном гоночных симуляторов. По крайней мере, отношение разработчиков к сиквелу иначе как образцовым назвать нельзя.

СИ PREVIEW



# МЕЧСОММАНДЕР 2

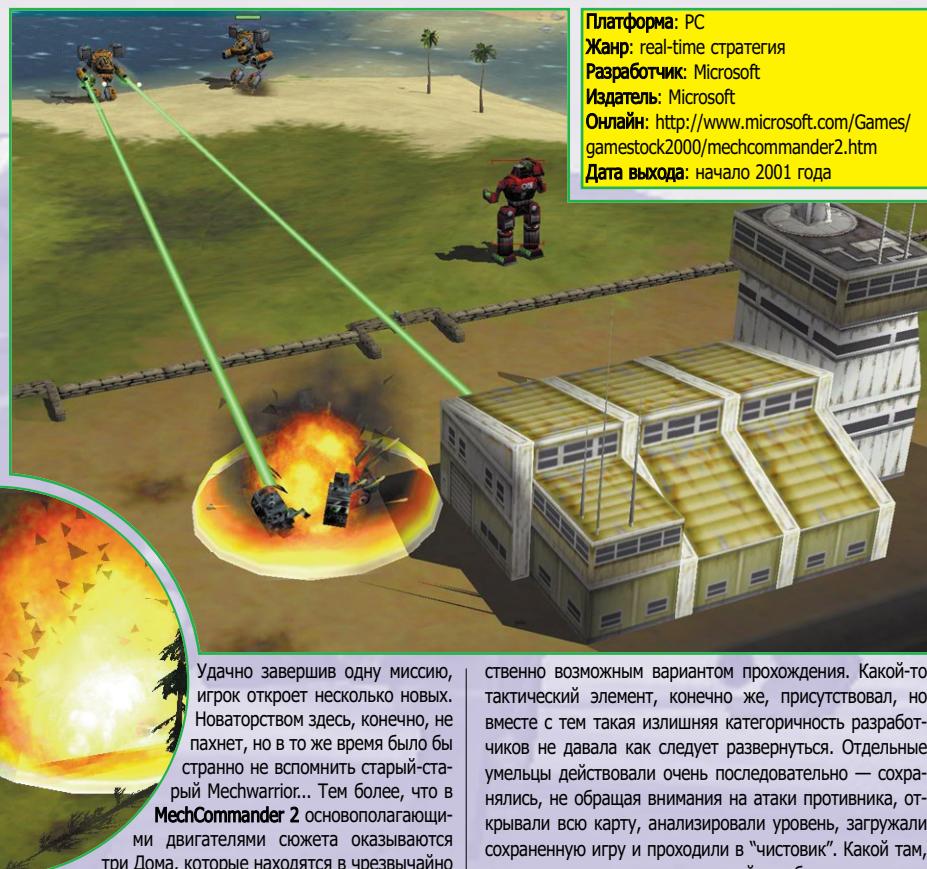
# K

Когда-то статьи, посвященные стратегиям в реальном времени, были похожи друг на друга, как и игры, которые в них обозревались. Написать о Dune 2, о клонах, о неоригинальности (или об оригинальности) считал своим долгом буквально каждый автор. Когда-то казалось, что близнец-RTS'ы будут выходить нескончаемым потоком, который никогда не закончится.

Дмитрий Эстрин

При этом все знали, что нужно сделать, чтобы исправить положение. Положение, разумеется, исправилось само собой, как только ненасытный рынок накушался одинаковыми продуктами и, выплюнув десяток особо кислых экземпляров, наглядно объяснил разработчикам, что ему требуется теперь. Выяснилось, что выжить смогут либо признанные корифеи (такие, как игры из серии Command&Conquer, Total Annihilation и Age of Empires), либо самые "шустрые" проекты, которые успели застолбить не занятое еще место под солнцем. О случайных счастливчиках речи не идет. Незанятое место под солнцем проявилось в виде идеи тактико-стратегической игры с участием гигантских роботов. Идея эта была блестяще использована в *MechCommander*, но, увы, продукт сей не получил и не мог получить широкого признания. Игра была довольно-таки сложна, малость занудна и предназначалась, судя по всему, для фанатов Battletech'a. Теперь компания Microsoft решила, что настало время исправления старых ошибок. Динамичная, яркая и понятная всем стратегия — такой должно оказаться продолжение *MechCommander*.

Собственно, игра выйдет только лишь в 2001 году, поэтому разработчики не особенно охотно распространяются о деталях игрового процесса, предпочитая яркими красками расписывать концепцию своего творения. Кое-что выжать из них все-таки удалось, но об этом "кое-что" мы поговорим чуть позже. Очень важно то, что в *MechCommander 2* игрок по идеи должен будет играть роль наемника. Это предполагает и определенную свободу, и гибкую систему сценария, и высокий уровень replayability, говорить о котором все равно малость рановато. Все-таки роль солдата, который беспрекословно слушается своего сумасбродного начальника, свое отживает. Хочется хоть чуть-чуть поучаствовать в планировании своей дальнейшей судьбы в игре, хочется максимально облегчить жизнь и выбрать наиболее правдоподобную линию поведения. Разработчики говорят, что в *MechCommander 2* у нас такая возможность появится.



Удачно завершив одну миссию, игрок откроет несколько новых. Новаторством здесь, конечно, не пахнет, но в то же время было бы странно не вспомнить старый-старый Mechwarrior... Тем более, что в

*MechCommander 2* основополагающими двигателями сюжета оказываются три Дома, которые находятся в чрезвычайно натянутых отношениях друг с другом. Возможно, что каждый Дом будет предлагать для своей миссии свой набор роботов. По крайней мере, достоверно известно, что наряду с 11 мехами из первой части игры появится около 15 новых. Ходят слухи о том, что в

*MechCommander 2* нам дадут возможность собирать своих собственных роботов. Как это будет реализовано в игровом процессе, нарушится ли в результате баланс и насколько все это вообще окажется нужно, пока неизвестно.

Одним из основных недостатков *MechCommander* были миссии а la Commandos. Эдакие головоломки с един-

Платформа: PC  
Жанр: real-time стратегия  
Разработчик: Microsoft  
Издатель: Microsoft  
Онлайн: <http://www.microsoft.com/Games/gamestock2000/mecchcommander2.htm>  
Дата выхода: начало 2001 года

ствительно возможным вариантом прохождения. Какой-то тактический элемент, конечно же, присутствовал, но вместе с тем такая излишняя категоричность разработчиков не давала как следует развернуться. Отдельные умельцы действовали очень последовательно — сохранялись, не обращая внимания на атаки противника, открывали всю карту, анализировали уровень, загружали сохраненную игру и проходили в "чистовик". Какой там, к черту, азарт, когда из-за одной ошибки приходилось все начинать сначала! В *MechCommander 2* все будет немного по-другому. Главное то, что теперь весь уровень открыт с самого начала. Мы не особенно хорошо видим юнитов противника, но все топографические особенности местности доступны визуально, что открывает перед нами совершенно новые возможности. С точки зрения реалистичности это очень правильно. Никогда не мог понять, почему это в sci-fi играх игрок, вооруженный высокотехнологичными средствами поражения, лишен возможности сделать банальную аэрофотосъемку местности. Почему, в конце концов, у него нет заранее сделанных карт?





Теперь что касается юнитов противника. Как я уже говорил, видим мы их с открытой картой не особенно хорошо. Это означает, что, получая полную информацию относительно местонахождения вражеских роботов, мы не знаем, что они собой представляют. А для такой игры, как *MechCommander*, это чрезвычайно важно. Дабы выяснить все-таки, с кем нам придется сражаться, разработчики предлагают использовать преимущества трехмерной территории. Благодаря усовершенствованной модели зрения... пардон, сканирования, у нас есть возможность с какой-нибудь горы хорошенько разглядеть базу противника, а главное — все, что на ней шевелится. При этом, сидя за зданием, стеной или даже просто деревом, нам ничего не будет "видно". Вообще разработчики чрезвычайно много внимания уделили местности. У рек и озер появился параметр глубины, у мехов появится способность форсировать водные преграды.

На самом деле основным отличием серьезных стратегических игр от *Tiberian Sun* и даже с ним являются ограниченные ресурсы. Несколько мехов, и — вперед, на базу. В *MechCommander 2* все слегка упрощено. У игрока имеется возможность в любой момент вызвать дополнительные подкрепления. К примеру, если вы не хотите рисковать роботами, в разведку можно послать специальную машинку, которая ни на что другое больше не годится. Окажется полезным и ремонтный грузовичок, который приведет мехов в боевой порядок. Знакомым может показаться миноукладчик, с чьей помощью можно проводить достаточно хитрые тактические операции. Можно также наносить авиаудары по позициям противника. С другой стороны, все эти дополнительные услуги не бесплатны, на каждый вызов подкреплений придется тратить определенное количество условных очков, которые, разумеется, ограничены.

Разработчики планируют ввести в игру новомодные ролевые элементы. При этом касаться они будут не мехов, а пилотов, которые ими управляют. По достижению определенного уровня пилоты научатся стрелять на более дальние дистанции или получат бонус в использовании определенных типов вооружения. Должно быть принципиально обидно потерять какофоний особо продвинутый экземпляр в бою.

Собственно говоря, разработчики вскользь упоминают и о других элементах игрового процесса, которые они плани-

руют ввести, но элементы эти вызывают больше вопросов. К примеру, такая распространенная нынче штучка, как автоматическая регулировка сложности. Вообще, сложность в стратегиях в реальном времени — понятие достаточно относительное, но даже если представить, что искусственный интеллект окажется в состоянии оценивать прохождение каждого уровня по неизвестным мне параметрам, смысл такого нововведения весьма туманен. Вражеские чертежи, которые мы будем захватывать в процессе игры, позволят совершать в будущем дополнительные upgrade'ы и устанавливать на мехи более совершенные виды вооружения. Тоже не особенно понятно. Что будет, к примеру, если чертежи не захватываются? Или в *MechCommander 2* взяна с мехами не играет большой роли? Но наибольшее количество вопросов вызывает заявление разработчиков о том, что основной игровой целью является накопление богатства. Неужели это означает, что заработанные деньги мы не сможем тратить?

Несколько слов о графике. В принципе, скриншоты перед вами, и определенные выводы можно сделать уже сейчас.

Понятно, что игра находится в ранней стадии разработки, что в 2001 году полуфабрикованные картинки не будут смотреться так замечательно, как сейчас, но вместе с тем все-таки нельзя не восхититься смелостью разработчиков; очевидно, что в настоящий момент они смогли добиться очень многого.

Несложно понять, чего хочет Microsoft. Microsoft хочет сделать хорошую демократичную игру, которую никто бы не смог упрекнуть во вторичности идей или в неважении к широкому пользователю. *MechCommander 2* — проект сравнительно оригинальный и, на наш взгляд, очень правильный. Раскрутка *Battletech* среди поклонников стратегий — проблема весьма серьезная, но у нас есть все основания считать, что разработчики с ней справятся.

СИ PREVIEW



# КОНКУРС ЗОЛОТОЙ УРЛ

Конкурс интернет-проектов проводится компанией "Радио-Ру" под эгидой Интернет Академии при поддержке журналов "Хакер" и "Страна игр". На сегодня в конкурсе зарегистрировано 500 проектов.

Конкурс "Золотой УРЛ" проводится по следующим номинациям:

1. гран-при
2. лучший веб-дизайн
3. лучший контент
4. лучшая работа программиста
5. лучшие спецэффекты
6. любимец публики
7. самый популярный сайт
8. лучший баннер

**Принять участие в конкурсе может каждый!**

konkurs.goldenurl.ru  
332-48-31



radi•ru

# INSANE

**Я**

Вячеслав Назаров

всегда говорил и буду говорить, что мы живем в самой замечательной стране. Люди у нас хорошие. Может быть, глупые, но хорошие. И природа у нас красавица. Капризная и порой непредсказуемая, но чертовски красавица. Только вот дороги у нас плохие. С ямами, колдобинами, открытыми люками и закрытыми на это глазами дорожных ремонтников. Правда, довольно часто случается так, что все замечательные особенности страны встречаются все сразу в ненужном месте и в ненужное время.

*Fortune, fame,  
Mirror vane,  
Gone INSANE!  
Metallica "The memory remains"*

Спрашивается, в честь какого седого Бога в самый разгар первых дней последней весны тысячелетия в Москве пошел снег? Невзирая на чины и регалии, снег падал на падл и хороших людей, не забывая при этом обильно удобрять собой улицы, только-только очнувшиеся от зимней спячки. И уже через несколько часов в Городе можно было снимать высококудожественные фантастические боевики о жизни на Земле во время ядерной зимы. На дорогах воцарилось форменное безумие. "В родной колее умирать родней, мой единственный шанс — это быть сильней!" — напевал я убийственную песенку, аккуратно распихивая вражеских автолюбителей в ближайшие сугробы и стараясь с минимумом потерять добраться до родного дома.

...Потратив на дорогу раз в -дцать больше времени и несчастных нервных клеток, чем обычно, я приобрел бесценный опыт экстремального вождения. Но, разумеется, грош ему цена, если бы не компьютерные игры. Ведь теперь я смогу на равных состязаться с самыми отпетыми гонщиками на виртуальных бездорожьях трасах. Например, в игре *Insane*.

Признаюсь честно: услышав первый раз это название, я решил, что речь идет о каком-нибудь шизо-параноидальном проекте в жанре 3D-action с элементами стратегии или, на худой конец, RPG. Но все оказалось гораздо любопытнее. *Insane*, как обещают разработчики, должен

оказаться самой настоящей гоночной игрой. Но, конечно же, вовсе не такой, как уже набившие осокину *NASCAR*'ы и *Test Drive*'ы. Пожалуй, ближайшими родственниками *Insane* можно назвать *Twisted Metal* или даже *Carmageddon*, великий и ужасный. Фактически "Мастера Кода" создают "настоящее чудо", которым мог бы оказаться, но так и не оказался, скучный сериал про гонки по бездорожью *Monster Truck Madness*.

В МТМ-убийце игроки получат в свое распоряжение несколько десятков автомобилей. Причем кроме "бигфутов" виртуальные гонщики смогут плюхнуться в водительское кресло как *Volkswagen*'а-«жука», так и машины-эвакуатора, ловко цепляющейся своим краном несчастных насекомых. Помимо них в гараже *Insane* пасутся шустрые багги и внедорожники "4x4" всех форм, размеров и цветов. Любители со реалистичного наверняка остановят свой выбор на джипах, которых в игре водят просто в огромных количествах. Среди них есть и близнецы-братья джипов "Cherokee" и даже "узких", столь любимых нашими криминальными согражданами. Впрочем, игроки, являющиеся наследниками дела дяди Степы-милиционера, смогут сесть за штурвал какой-нибудь списанной полицейской машины. Конечно, лишь для того, чтобы отправиться буйствовать в безумную Вселенную *Insane*. Причем, безобразничая на разных автомобилях, водители, игроки, согласно обещаниям разработчиков, почувствуют всю разницу между поведением на трассе различных представителей внедорожного автоплемени. Для того, чтобы машины отличались не только своими ТТХ, водители получат возможность заниматься мальярными работами, раскрашивая своих любимцев всеми цветами радуги. Хоч-

те некоторые художники-примитивисты наверняка предпочтут просто поддерживать в подобающем состоянии родной "ржавый металлик".

К сожалению, на этом этапе все воздействие окружающей действительности на автомобили заканчивается. Разработчики решили не утруждать себя созданием сложной системы

повреждений машин, найдя весьма примитивный выход из положения. Поскольку лобовое столкновение с вражеским джипом или неудавшееся "салто-мортале" все же должны некоторым образом воздействовать на игровой процесс, было решено, что подобные аварии будут всего лишь сокращать время и очки, заработанные игроками.

Бороться же за призовые или солнцезащитные очки водителям придется в самых разных уголках мира. На первый взгляд кажется, что их в состоянии узнать любой человек, хоть раз сидевший за рулем виртуального автомобиля. Ведь кто из нас не был в Юте, Неваде, Испании, да в той же Африке? Но главной особенностью *Insane* является то, что у игроков появляется возможность заняться ландшафтными работами в любом уголке мира. Подобно Господу Богу, они смогут воздвигнуть на карте горы и холмы, а затем сравнять их с землей, оставив для авторазвлечений гладкие равнины, а затем выбрать время суток и погодные условия, господствующие в регионе. После того как будут решены столь глобальные задачи, внешний вид уровней можно оживить с помощью рек, дорог и великого множества других объектов.

Режимы соревнований в *Insane* весьма разнообразны и включают в себя как обычные, так и совершенно новые варианты состязаний. Например, во время стандартных заездов будет доказываться тот факт, что кратчайшее расстояние между двумя точками — это прямая. При участии в новинке сезона "capture-the-flag" водители безусловно осознают другую непреложную истину: "Главное в гоночном деле — вовремя смыться. Желательно с флагом." Впрочем, полный перечень режимов разработчики так до сих пор и не анонсировали.

Зато уже объявлено о том, что *Insane* будет поддерживать многопользовательский режим, благодаря чему в едином безумном порыве крыши смогут съезжать сразу у 16 игроков. Учитывая этот факт, а также то, что наши дороги воспитали немало опытных водителей, можно сделать вывод, что игра привлечет немало гонщиков. По крайней мере, в России. Ведь бездорожье — наша стихия.

СИ PREVIEW

Платформа: PC  
Жанр: внедорожные гонки  
Издатель: Codemasters  
Разработчик: Codemasters  
Онлайн: <http://www.codemasters.com>  
Дата выхода: июнь 2000



# MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

**В**сегда человечеству никогда не избавиться от космической темы, которая проявляется в литературе, кино, музыке, спорте, компьютерных играх, даже в политике и экономике. Ведь давно известно, что если не все мировое сообщество, то уж Россия наверняка может решить все свои проблемы лишь в двух случаях.

"Великое дело — способность удивляться, — сказал философ. — Космические полеты снова сделали всех нас детьми."

Рэй Брэдбери, "Марсианские хроники"

Первый вариант является фантастическим и предполагает, что люди наконец-то возмутятся за ум и самостоятельно добьются исполнения всех мечтаний. Согласно второму, гораздо более реальному варианту на Землю прилетят инопланетяне, скорее всего марсиане, и все сделают за нас. Но не стоит полагать, что человечество настолько лениво и неблагодарно, что лишь рассматривает в телескопы звезды и ждет, ну а вдруг прилетит звездолет? Вместо этого талантливые художники, музыканты, программисты и дизайнеры посвящают свои лучшие творения пришельцам из далеких миров, перенося все свои самые добрые и светлые мысли на почву чужих планет. Например, компания TalonSoft уже готовится выпустить игру *Martian Gothic: Unification*.

Для того чтобы как можно точнее отразить быт готического Марса, разработчики пригласили на должность сценариста *Martian Gothic* Стивена Марли — широко известного в узких кругах писателя-фантаста. Пощевелив своими извилинами, которых оказалось вполне достаточно для создания более-менее связного сюжета, господин Марли выдал работодателям следующий вариант развития событий.

13 000 лет назад на Землю рухнул метеорит, чье свидетельство о рождении было выписано аж на Марсе. Почему-то он не привел к себе внимание древних ученых, которых несознательно больше интересовали вопросы свежевания мамонтов. Так и скучала несчастная глыба под многокилометровым слоем пыли, пока в 1984 любопытные специалисты NASA ни взялись за нее всерьез. Самым замечательным в космическом бульваре оказалось то, что на нем были обнаружены окаменевшие марсианские бактерии... Правда, NASA так и не успела завершить изучение космических зверюшек, поскольку в самом начале XXI века организация была поглощена транснациональной корпорацией Earthcare Unity. Проклятые капиталисты провернули это мероприятие, чтобы наконец-то добиться осуществления своей мечты — строительства на Марсе научной станции. Ценой огромных усилий Earthcare Unity удалось отстроить базу Vita, которой отводилась роль будущей столицы Марса. Первые поселенцы стали постепенно обживать поверхность соседа Земли.

Восьмого августа 2018 года с базы Vita пришло сообщение следующего содержания: "Если решите по-

**Платформа:** PC  
**Жанр:** adventure  
**Издатель:** TalonSoft  
**Разработчик:** Creative Reality  
**Онлайн:** <http://www.codemasters.com>  
**Дата выхода:** май 2000



лать сюда пилотируемый корабль, предупредите экипаж — ни под каким предлогом не вступать ни с кем в контакт. Иначе — смерть!" После этого связь с новыми марсианами прекратилась.

Спустя 10 месяцев на Марс все-таки была отправлена спасательная экспедиция, состоящая из трех бойцов. Выяснилось, что база заражена какими-то дикими бактериями, которые уничтожили всех колонистов, а теперь посягают еще и на спасателей. Таким образом, сотруднику службы безопасности Мартину Карен, специалисту по микробиологии Диане Эмплок и большому знатоку кибернетики Кензо Урдже предстоит найти лекарство от марсианской чумы, а если повезет, то и испытать его на себе...

Таким образом, в *Martian Gothic* игрокам предстоит руководить действиями всех трех спасателей. А если вспомнить рекомендации превратившихся в трупы обитателей Vita "гулять самим по себе" (то есть всеми силами не давать членам команды встретиться друг с другом), то игра приобретает очень интересный оттенок. Впрочем, избегать придется не только своих товарищей. Как очень скоро выяснится по ходу игры, некоторые персонажи на базе ухтирились не умереть, а превратиться в гадкие подобия зомби. Возможно, потому что не все йогурты одинаково полезны. Компанию этим трупикам составляют Триморфы — люди, зараженные марсианской бактерией, но еще почему-то живые. Наконец, в *Martian Gothic* можно будет встретить Экструдов, непонятно откуда взявшимся, но, по словам разработчиков, чрезвычайно похожих на headcrab'ов из *Half-Life*.

Разгадывая загадки, проламывая головы по поводу головоломок, игрокам придется посетить более 120 различных мест, разбросанных по территории Марса. По замыслу создателей *Martian Gothic* все они будут создавать мрачную, параноидальную атмосферу, выжить в которой смогут далеко не все. Впрочем, бойцы, получившие боевое крещение в *Alone in the Dark* и *Resident Evil*, имеют весьма неплохие шансы на успех. Ведь, по крайней мере внешне, *Martian Gothic* очень похож на эти игры: те же трехмерные персонажи, те же плоские заранее прорисованные бэкграунды, те же страхи и ужасы...

Судя по всему, *Martian Gothic* не окажется суперхитом, хотя игра и несет в себе ряд оригинальных моментов. Впрочем, возможно именно ей суждено стать первой ласточкой, которая даст TalonSoft новый толчок к развитию. А там, может быть, и жизнь на Марсе появится...

СИ PREVIEW



## ПОЛИГОН

### ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

1 ЧАС БЕСПЛАТНО

МЕСТО СБОРА  
ПОЛИГОН

[www.poligon.ru](http://www.poligon.ru)

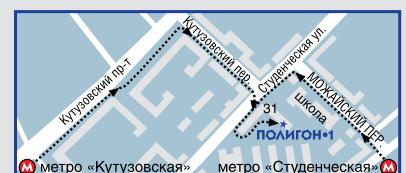
СЕТЬ  
МОЩНЫХ  
КОМПЬЮТЕРОВ  
60 шт.!

Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100  
HDD IDE 8,4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, VGA 15"  
Сервер 2\* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM  
Сеть-100 MB/сек, переключаемая  
VIP-залы с суперкомпьютерами

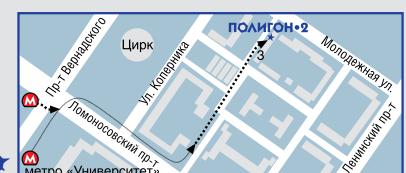
САМЫЙ  
БЫСТРЫЙ  
ИНТЕРНЕТ  
100 Мб!

Выделенная линия для мгновенного доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

Москва



**POLIGON-1** ст. м. "Студенческая" ул. Студенческая, 31  
Тел.: (095) 249-8520



**POLIGON-2** ст. м. "Университет" ул. Молодежная, 3  
Тел.: (095) 930-2240

**Екатеринбург**

**POLIGON-E** ст. м. "Уралмаш"  
ул. Космонавтов, 56  
Тел.: (3432) 37-32-27

**POLIGON-E2** ст. м. "Пл. 1905 г."  
ул. 8 марта, 13  
Тел.: (3432) 77-66-93

**Тюмень**

**POLIGON-T** ул. Республики, 53  
2 этаж  
Тел.: (3452) 39-07-70

РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!

Вырежи купон  
и получи 1 час  
бесплатно в клубе  
**POLIGON-E2**



# МАШИНА ВРЕМЕНИ



**К** вести от Cryo Interactive — это особый жанр, целое поколение игр, отличающихся друг от друга и в то же время в чем-то неуловимо схожих — их роднит безукоризненный стиль и какая-то особая атмосфера, позволяющая безошибочно определить принадлежность к этой знаменитой компании. Появление каждого квеста от Cryo — это, безусловно, событие, появление русской локализации практически одновременно с западным релизом — событие вдвое.

Максим Заяц

Одним из самых интересных проектов ближайшего времени обещает стать созданный по мотивам знаменитого эзловского произведения квест Time Machine — «Машина времени» в локализации от компании «Нивал».

1 января 1893 года Герберт Джордж Уэйлс с помощью сконструированной им машины совершает путешествие во времени. Он переносится на 800 000 лет вперед и становится пленником мира далекого будущего. Темпоральный вихрь, рожденный его машиной, разрушил связь времен и теперь угрожает поглотить прошлое и уничтожить саму вселенную. В мире, где бессмертные существа сражаются с вихрями времени, где мудрый король может представить в виде младенца, а монстры рыщут по пустыне, опалияя никогда не находящим солнцем, лишь одно существо способно помочь ему вернуться домой — бог Песка Демиург, Хозяин Времени Хронос...

Путешествуя по миру далекого будущего, ученому предстоит исправить свою ужасную ошибку и предотвратить вселенскую катастрофу. Прохождение относительно не-

линейно — наряду с основной сюжетной линией существует множество способов достижения поставленной цели. Уэйлс обретет мудрых союзников и жестоких врагов, пройдет через ряд временных превращений и научится применять магию, будет сражаться с монстрами и решать множество загадок и тайн, щедро подбрасываемых ему создателями игры. От традиционного квеста «Машину времени» отличает возможность применять оружие и магию — однако сражения отнюдь не превращают все происходящее в action, напротив, они весьма органично вплетаются в игровой процесс, делая его более динамичным.

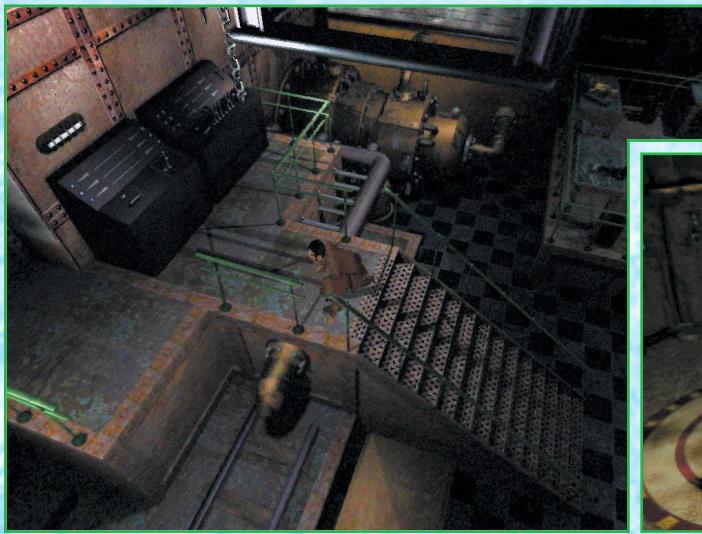
Графическое оформление всегда было сильной стороной игр от Cryo, но на этот раз результат долгих стараний разработчиков превзошел все ожидания. В «Машине времени» использован новый движок, максимально далеко ушедший от уже знакомой нам «Атлантиды 2». Отныне по пререндеренным ландшафтам разгуливают абсолютно трехмерные персонажи, а игра просит, нет — требует 3D-ускоритель, отдавая взамен полный набор столь непривычных для квестов спецэффектов. Игровой вид от третьего лица предъявляет особые требования к внешнему виду персонажей, но и тут Cryo оказалась на

высоте — высокодетализированные фигуры получились весьма неординарными и интересными. В некоторых обитателей мира далекого будущего

просто невозможно не влюбиться: чего стоят одни только местные тушканчики с непроизносимым названием — бесконечно обаятельные, с выразительными черными глазами и дружелюбным характером. Работа художников, занимавшихся фонами, также заслуживает всяческих похвал — старательно прорисованы мельчайшие детали ландшафта, зданий и прочих статичных игровых объектов.

Однако не обошлось и без пресловутой ложки дегтя — камера, извечный враг всего трехмерного, послушно перемещается вслед за главным героем и старается выбрать наилучший ракурс, но делает это порой настолько резко, что на какое-то время напрочь пропадает всякое представление о том, где мы сейчас находимся. Исправить сие досадное недоразумение весьма просто: небольшой разворот — и все вновь встает на свои места, мир обретает привычные ориентиры, и можно двигаться дальше, однако для того, чтобы привыкнуть к столь быстрой смене угла обзора, требуется некоторое время. Вторым недостатком стало отсутствие теней, вернее, некий компромисс, согласно которому по жизни персонаж тени не отбрасывает, но, входя на затемненные участки экрана, послушно скрывается в полураке.

Но мелкие недочеты не портят общего впечатления от хорошей игры. В последнее время для компании «Нивал» стало традицией локализовывать продукцию Cryo. Успех «Атлантиды 2» положил начало целой серии игр, которые должны появиться на прилавках магазинов в ближайшее время: «Дьявол Шоу», «Фауст», «Помпеи», «Машина Времени». У квеста, созданного по мотивам знаменитого эзловского произведения, есть все предпосылки для того, чтобы стать весьма знаменательным событием в жанре: интригующий сюжет, отличная графика и качественный русский перевод. Нам остается лишь дождаться релиза, который должен последовать вот уже совсем скоро — в апреле 2000 года.



CN PREVIEW

**Платформа:** PlayStation  
**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Capcom  
**Разработчик:** Capcom  
**Онлайн:** www.capcom.com  
**Дата выхода:** 27 апреля 2000

# BREATH OF FIRE IV

**Н**е знаю как вам, а мне из готовящихся в этом году на первую PlayStation ролевых игр *Breath of Fire IV*, наверное, симпатична более всех. Даже больше, чем расфуфыренная и хорошо раскручиваемая чуда *Final Fantasy IX* со всеми ее пресловутыми "возвращениями к корням".

Безусловно, *Breath of Fire IV* игра более скромная и спокойная, да и, в общем, ничем неординарным не блещущая, но после всех тех несурзносностей, что мы имели "удовольствие" наблюдать в восьмой части Square'ровского высокобюджетника и которые наверняка перекочуют в его потомка, боюсь, Capcom'овская игрушечка про дракончиков окажется более достойным внимания продуктом.

Внешне *Breath of Fire IV* ничем выдающимся массового игрока, в принципе, привлечь к себе не может: игра использует трехмерные задники, по которым бегают плоские отрисованные персонажи, что, в общем, по крайней мере на скриншотах смотрится достаточно красиво, но не так броско, как хотелось бы некоторым. Все, короче, достаточно стандартно, хотя поклонники именно такого графического исполнения останутся довольны, ведь работа художников и там заслуживает всяческих похвал, плюс если добавить к этому обещанные 3000 кадров анимации на персонажа, то все вообще просто прекрасно, жить весело, Capcom счастлива, а я заканчиваю на этом месте писать статью и иду пить пиво.

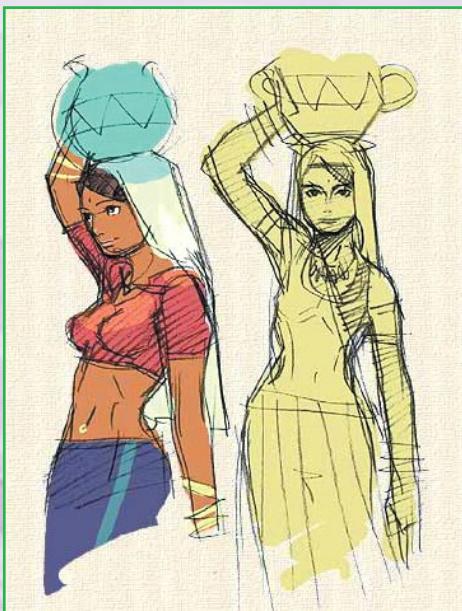
Чем, в принципе, всегда радовала любая часть *Breath of Fire* своих поклонников, так это стабильно хорошим игровым процессом, что, можно быть уверенным, перейдет и к *Breath of Fire IV*. Игра будет использовать такую достаточно известную, но в последнее время редко встречающуюся вещь, как dual-hero system, чья суть состоит в таком интересной вещи. Игроку предстоит вести по сюжетной линии двух совершенно самостоятельных героев (изначально в *BoF IV* даже разведенных по



разным континентам), пути которых по прошествии достаточно солидного временного отрезка пересекутся, и приключение продолжит уже единую (но не факт, что неразделимую) партию. Главными персонажами, кстати, как и ожидалось, будут знакомы любому, кто играл в предыдущие серии капкомовского ролевика, Ryu и Nina, появляющиеся во всех частях *Breath of Fire* и являющиеся во многом тем, чем является для *Final Fantasy*, например, Cid. Вот, к слову, опять "фантазию" вспомнили. Правда, на сей раз я пнуть ее не успел. Ну ничего, случай еще в жизни не раз представится.

В принципе, с точки зрения игрового процесса *Breath of Fire IV* не будет сильно отрываться от своих предшественников, хотя, конечно, без ряда изменений не обойдется. Как и ранее, игра исповедует строго пошаговый режим боя без всяких линеек временем и тому подобных вещей. В то же время боевая система нынче немногого модифицирована и в основном будет строиться на комбинировании различных атак. В общем же и целом разработчики скромно так заявляют, что тактическая часть боев очень сильна и каждый сможет найти себе стратегию по душе.

Кроме того, много интересных вещей связано с особыми умениями персонажей, на чем (что, кстати, традиционно для *Breath of Fire*) зачастую строятся различные элементы пазлов. Стало также известно, что Ryu еще и сможет перепрыгивать через некоторые препятствия, что позволило многим людям говорить о возможном внедрении ряда action'овых элементов, не являющихся составляющей только лишь мини-игр. Мини-игры в *Breath of Fire IV*, кстати, как и положено в любой традиционной японской ролевой игре, будут и в достаточном количестве. Перекочует даже знаменитая ловля рыбы, встречавшаяся в играх серии и ра-



нее. Кстати, с этим связан один довольно забавный момент. Так, например, упорно ходят слухи (которые, на самом деле, больше, чем слухи), что специально для рыбной ловли Capcom включила в игру поддержку различных моделей PlayStation'овских уочек! Такой вот кошмарный маразм, столь характерный для этой компании. Впрочем, такой всей из себя "традиционной" игре, как *Breath of Fire IV*, определенно маразмище не помешал. Хотя и без него игра обещает быть достаточно интересной, так что всем обладателям медленно помирающей PlayStation будет во что поиграть с удовольствием. Выход же игры на Западе и, соответственно, на человеческом языке запланирован где-то на конец лета.

СИ PREVIEW



# SAMBA DE AMIGO

**Н**есмотря на то, что от бешеной популярности в Японии танцевально-музыкальных игр на сегодняшний день уже практически ничего не осталось, некоторые разработчики все еще не боятся выходить на этот рынок с новой продукцией.

Борис Романов

И если компании Konami, которая в свое время дала развитие этому феномену, выпустив в свет такие хиты, как Dance Dance Revolution и Beatmania, в последнее время перестало везти на этом нелегком поприще, то об аналогичной продукции компании Sega такого сказать уже нельзя. Придя на этот рынок позже всех, она, практически одновременно, смогла выпустить в свет сразу два хита в этом жанре. И если о первом из них, а именно о разошедшемся тиражом более ста тысяч копий Space Channel 5 мы уже успели вам поведать в одном из предыдущих номеров нашего журнала, то до второго, который на сегодняшний день является самой популярной музыкальной игрой для игровых автоматов, мы "снизошли" только сейчас.

Итак, *Samba De Amigo*, разработкой которой занималась Sonic Team, является первой в истории этой команды игры, разработанной для игровых автоматов. Само по себе это, конечно, еще ни о чем не говорит, однако этот факт нельзя просто так сбрасывать со счетов. Все дело в том, что именно благодаря последнему, скорее всего, эта игра и смогла добиться такой популярности.



Но вернемся к делу. Как и в любой другой музыкальной игре, в *Samba De Amigo* вам придется совершать определенные действия, попадая точно в такт музыке. В данном случае под действиями подразумевается игра на маракасах под заводные латиноамериканские напевы в исполнении популярных групп и отдельных личностей. И если на словах это кажется полным идиотизма, не стоящим вашего внимания, то это значит, что вы просто никогда еще не играли в подобные игры. В противном случае вы бы уже сегодня вместе с нами начинали копить деньги на *Samba De Amigo*, которая поступит в продажу вместе с парой электронных маракасов по довольно высокой даже для Японии цене. Однако мы практически на 100% уверены, что она этого будет стоить.

СИ PREVIEW

**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** Music Action  
**Разработчик:** Sonic Team  
**Издатель:** Sega  
**Онлайн:** [www.sega.co.jp/sonicteam/samba/samba\\_dc.html](http://www.sega.co.jp/sonicteam/samba/samba_dc.html)  
**Дата выхода:** 27 апреля 2000



# RENT-A-HERO NO.1

**Ч**то можно ждать от разработчиков *Shenmue*, *Virtua Fighter 3*, *Spikeout* и *Daytona USA*, кроме очередных шедевров? Да все что угодно, включая даже такую непонятную игру, как *Rent-A-Hero No. 1*.

Борис Романов

Анонсированный летом прошлого года, этот проект до сих пор вызывает кучу вопросов, и это при всем при том, что его выход намечен на конец мая этого года. Прислав его к жанру action/RPG и намекнув на его связь с таким аркадным хитом, как *Spikeout*, Sega до сих пор не удосужилась раскрыть хотя бы самые основные его детали (все, что мы об этой игре знаем, так это то, что в ней нам придется стать на время "героем-по-найму", который будет бегать по трехмерным уровням и совершать геройские поступки, попутно забивая до смерти многочисленных врагов). Зато вот уже который месяц любой японец может приобрести с сайта компании различные сувениры с изображением героев этой игры, принять участие в конкурсе на написание лучшего текста ее заглавной песни и познакомиться с ее чудо-авторами, прославившимися на весь мир с участием в создании нес-

кольких эпохальных игр. И больше ничего. В общем, до последнего времени создавалось такое впечатление, что *Rent-A-Hero No. 1* у них получался либо настолько плохим, что его и показывать было стыдно, либо настолько хорошим, что его просто решили спрятать подальше от глаз злобных конкурентов.

Однако, судя по опубликованным недавно скриншотам, продолжению *Rent-A-Hero* для MegaDrive, с которого начал свою карьеру в Sega один из будущих продюсеров *Shenmue* (который, по слухам, бу-

дет ответственным за ее вторую часть), этой игре ни первое, ни второе не грозит. Максимум что ей светит, так это стать пародией на эту самую *Shenmue*, в которой ее авторы просто оторвутся по полной программе.

Не стоит и говорить, что до ее полноценной премьеры на Токийской выставке игр мы, на самом деле, не вправе давать оценки игре *Rent-A-Hero No. 1*. К счастью, до этого знаменательного события осталось уже совсем немного времени.

СИ PREVIEW



# KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

**С**

енсация! Kirby 64 выходит в свет после шести лет в разработке! Без сомнения, самый многострадальный проект на Nintendo 64 за всю историю существования этой платформы, он был впервые продемонстрирован еще вместе с Mario 64 в 1995 году.

Сергей Овчинников

С тех пор многое изменилось, и Kirby 64 из странноватой трехмерной головоломки превратился в самый милый, красочный и веселый псевдо-трехмерный платформер из всех, что нам когда-либо доводилось видеть. Несмотря на провал Yoshi's Story, Nintendo и HAL все-таки решились на создание еще одной классической 2D-игры на N64, однако потенциал этого шедевра, как нам кажется, намного выше. Во-первых, за прошедшие годы многие игроки (а особенно в Японии) успели соскучиться по тем шедеврам, в которые они с радостью играли три, четыре, пять лет назад. Kirby 64 предлагает нам классический игровой процесс, такой знакомый, простой и неиздателивый, как и в эпоху Super Mario World. Во-вторых,

несмотря на общую ностальгическую направленность проекта, Kirby 64 придерживается вполне современных графических стандартов и не имеет себе равных в проработке игрового процесса. Сказочный мир игры построен как декорации в театре — из нескольких слоев трехмерных полигонных объектов с четкими и яркими текстурами и весьма привлекательной анимацией. Эта трехмерность активно используется для увеличения визуальной привлекательности игры, но никогда — для привнесения каких-то новых черт в игровой процесс. С этой точки зрения игра полностью выполнена в 2D. Основной отличительной особенностью игрового процесса является способность Kirby, очаровательного розового



колобка, превращаться по ходу дела в различные предметы и совершать таким образом особые атаки или открывать секреты на уровнях. Kirby 64, как и любой другой классический платформер, разбит на множество уровней и миров, причем 256-мегабитный объем картриджа, равный такой крупной игре, как Zelda, практически гарантирует, что с разнообразием в игре проблем не будет. Kirby 64 с легкостью вступает в противоборство с такими титанами, как Perfect Dark или Mask of Majora, в качестве одной из самых ожидаемых нашей редакцией игр на N64. Вы и сами наверняка почувствуете всю силу очарования этого суперпроекта, как только взглянете на скриншоты или посмотрите на игру в действии в ролике на нашем CD.

СИ PREVIEW



# BANJO-TOOIE

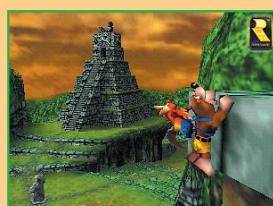
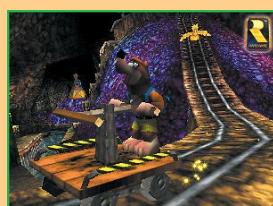
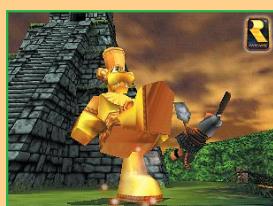
**Д**

ва года назад культовая английская студия Rare поразила весь игровой мир своим суперпроектом Banjo-Kazooie. Будучи по сути своей достаточно простым, но красочным клоном Mario 64, эта игра на голову превосходила продукцию всех конкурентов, твердо заняв место «второго лучшего 3D-платформера всех времен».

Сергей Овчинников

Еще тогда Rare была полностью уверена в том, что рано или поздно придется делать продолжение Banjo-Kazooie, однако компания представляла себе это продолжение скорее как набор дополнительных уровней, нежели полноценную игру. Однако обстоятельства изменились, и Banjo-Tooie превратилась в совершенно независимый проект. После завершения работ над весьма успешным, но слишком уж массивным и грандиозным проектом Donkey Kong 64 команда разработчиков оригинального ВК вернулась к истокам. И уже успела практически полностью переделать движок DK64 под новые нужды. В Banjo-Tooie нас ждут несравненно более свободные и крупные уровни, менее загроможденные многочисленными объектами, а также новые персонажи, большая часть которых является динозаврами, драконами, птеродактилями и прочими доисторическими животными. Пока неясно, какое отношение эти зубастые твари имеют к мультимузу Banjo-Tooie, впрочем то, что дизайнеры из Rare увлекаются динозаврами, для нас не новость, а засекре-

ченная пока адвентчур Dino Planet будет показана на E3 в этом году. Восемь гигантских миров, по крайней мере десять-двенадцать мини-игр, возможность как медведю, так и птичке путешествовать самостоятельно, огромное количество новых приемов и невероятно продвинутые боссы — все это обещано и наверняка будет с филигранным мастерством перенесено в игру. Помимо этого в Banjo-Tooie будет реализован многопользовательский режим с непрерывным deathmatchem и совместным режимом прохождения игры вдвоем. Игру непременно покажут на выставке E3 в мае, и с этого момента будут активно рекламировать. Наряду с Perfect Dark, Zelda: Mask of Majora, Dino Planet, Conker's Bad Fur Day и другими суперхитами Banjo-Tooie наверняка внесет свою лепту в дело сохранения позиций Nintendo и в этом году, уже четвертым для N64.



# MESSIAH

Платформа: PC  
 Жанр: action  
 Издатель: Intreplay  
 Разработчик: Shiny  
 Требование к компьютеру: Pentium 266, 64 MB RAM, Win'95/98  
 Онлайн: <http://www.messiah.com>



**Д**

Дмитрий Эстрин

о сих пор даже странно представить, что *Messiah* уже вышел. После многомесячного ожидания кажется, что мы лишились чего-то родного, до боли знакомого...

Теперь нам всем не будет хватать замечательных интервью Дэйва Перри, посвященных революционному проекту и появляющиеся с завидной регулярностью. Теперь нас никто не сможет удивить очередным хвастливым заявлением, на которые в процессе разработки не скучилась Shiny. Теперь мы не сможем привычно улыбнуться при знакомых словах о том, что «*Messiah* снова отложен». Пришествие состоялось, игра вышла, она вполне материальна и осозаема.

Впрочем, думаю, было бы значительно лучше или, по крайней мере, логично, если бы *Messiah* появился на прилавках в конце 1999 года. Игра, повествующая о наступающем Апокалипсисе, прямо-таки должна была выйти в конце старого тысячелетия. Конечно, появление *Messiah* — событие само по себе сенсационное, но все же не такое эффектное, каким оно могло бы в результате оказаться.

Вообще-то в этой статье мы должны ответить на вопрос, является ли Дэйв Перри гением. Вопрос этот принципиален и имеет достаточно большое значение, чтобы его не игнорировать. Впринципе, можно задать его и по-другому. Стоила ли игра того, чтобы ее так долго ждали? Оправдала ли она надежды? В конце концов, действительно ли она революционна? Самое главное, что однозначно ответить на все эти вопросы просто-напросто невозможно. С уверенностью можно лишь говорить о том, что ничего подобного еще не было. А в остальном... Да, возможно, многим покажется, что *Messiah* можно было бы подождать и еще. Игра, вне всяких сомнений, оправдала некоторые надежды. И она даже относительно революционна.

В общем, с уверенностью можно говорить только о том, что ничего подобного еще не было. Shiny удалось создать супероригинальную игру, в которой незнакомым оказывается буквально все. Концепция, игровой процесс, система уровней, графика... Даже юмор неожиданен и оригинален. Не всегда смешон, но оригинален. В общем, сторонники той точки зрения, что главное в игре — это неповторимость, должны быть в восторге. Хотя, на самом деле, все это предполагалось и ранее. Господь Бог послает на Землю беспомощного херувимчика, который должен бороться с невероятной сволочью и страшными мерзавцами, дабы предотвратить неминуемый конец света в виде начала правления Князя Тьмы. Почему Всемогущий сам не захотел разобраться во всем, разом очистив Землю от всех негодяев, непонятно. С пришествием маленького ангелочка на нашей планете начинается кровавая масорубка, в которой гибнет и пра-

вой, и виноватый. В общем, очевидно, что Бог совершил ошибку, и от этого все происходящее обретает неподдельный драматизм.

В этом отношении показателен вступительный ролик к игре. Визуально он ничего собой не представляет (хотя полет сквозь кучевые облака и весьма удачно вписывается в тематику чего-то такого возвышенно-небесного). Однако интерес заслуживает диалог, который разворачивается между творцом и ангелом. Звучит он примерно так:

**Бог:** Боб?

**Боб:** Yeah — (это гениальное американское выражение лучше всего оставить без перевода).

**Бог:** Боб, у меня есть для тебя работа.

**Боб:** Снова ерунда какая-нибудь?

**Бог:** Тебе нужно будет спуститься на Землю и навести там порядок.

**Боб:** А почему это я должен этим заниматься?

**Бог:** Потому что я так хочу!

И так далее и тому подобное. В принципе, это выглядит смешно даже на бумаге. В игре это чудовищно прикольно. Мудрый Бог дает задание своему туповатому подопечному хорошо поставленным, терпеливым голосом, в котором, однако, чувствуется некоторое раздражение. Боб наивно и простодушно отвечает безумно смешным детским лепетом, коверкая слова и выражая свое искреннее недоумение. За-

## ДОСТОИНСТВА

Интересная и оригинальная концепция игрового процесса, хорошо ощущаемая атмосфера, великолепная графика.

## НЕДОСТАКИ

Высокая игровая сложность, кажущаяся нелогичность некоторых уровней и головоломок.

## РЕЗЮМЕ

Вряд ли нужно говорить о том, что любой уважающий себя игрок, как минимум, должен хотя бы взглянуть на *Messiah*. Если высокий уровень сложности не отпугнет, то игра вызовет однозначный и легко объяснимый восторг.

9.0

- |     |             |
|-----|-------------|
| 2   | VIDEO       |
| 1   | SOUND       |
| 1.5 | INTERFACE   |
| 1.5 | GAMEPLAY    |
| 2   | ORIGINALITY |
| 1   | ADDITIONS   |





канчиваются все в своеобразном стиле *Messiah*. Запасы терпения Бога истощаются, и он зашвыривает мессию с небес на землю. Падение Боба напоминает полет метеорита. В конце концов, выясняется, что метеорит Господь умудрился попасть Бобом в какого-то охранника. Собственно, с этого начинается и сама игра.

Основной принцип достаточно прост. Боб сам по себе абсолютно беспомощен. У него нет никакого оружия, и рукопашная не его стихия. Он не обладает никакими сверхъестественны-

ми качествами. Он не может испепелить своих врагов взглядом или пройти сквозь стену. Физически Боб представляет собой младенца с парой крыльев. Летать в полном смысле этого слова он, естественно, не может, но крылья, на самом деле, отнюдь не самая бесполезная вещь в *Messiah*. Вообще, маленький ангелочек обладает одной-единственной способностью, использование которой составляет основную идею игрового процесса. Дело в том, что Боб при всех своих недостатках обладает способностью вселяться в своих непосредственных врагов. *The Art of Possession* (Искусство Вселения) — эти слова наилучшим образом отражают смысл придуманной разработчиками концепции.

Земным населением пришествие мессии осталось незамеченным. Пухлый младенец с противной физиономией чрезвычайно раздражает практически всех игровых персонажей. Хоть я в их числе не вхожу, но, признаюсь, что мне Боб тоже не особенно нравится. Несчастного херувимичка при обнаружении расстреливают из автоматического оружия и топчут сапогами. При всем при этом выясняется еще, что Боб вдобавок ко всему материалист. Ангела могут убить так же, как и любого другого смертного. В этих жутких условиях вселяться в своих потенциальных противников отнюдь не просто. Техника безопасности включает в себя массу тактических приемов из *Metal Gear Solid* на PlayStation. Процесс вселения со стопроцентной гарантией пройдет благополучно, если Боб останется незамеченным. Для этого к персонажам приходится подкрадываться со спины. Порой для этого нужно каким-либо способом отвлечь объект вселения. Иногда способ этот оказывается предусмотрен самой структурой уровня.

Персонажи ведут себя достаточно правдоподобно. Полицейский в состоянии расстрелять своего дружка, если увидит, что тот неадекватно себя ведет. Не дай вам Бог также угрожать кому-либо оружием. В *Messiah* это карается особенно жестоко. На звуки выстрелов сбегаются все военные, находящиеся поблизости, и с видимым удовольствием уничтожают неудачливого Боба.

С другой стороны, серьезным образом облегчает жизнь то, что

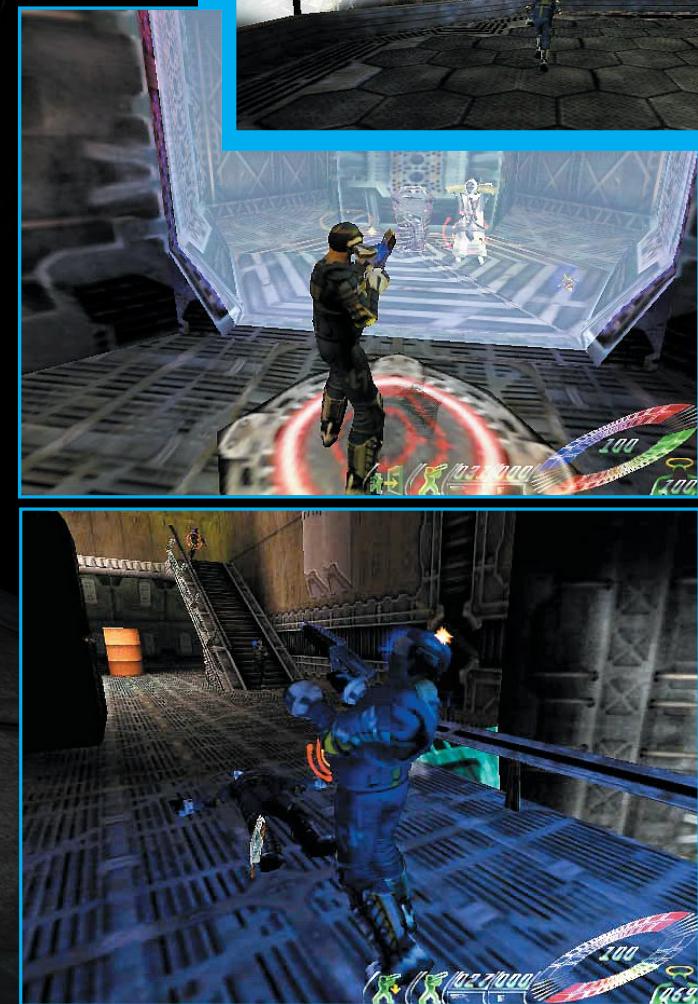
процесс вселения сам по себе не особенно сложен. Достаточно всего лишь подпрыгнуть в непосредственной близости от персонажа, точнее, «вприснуть» в него. При этом не всегда имеет смысл вселяться в первого попавшегося рабочего. Уровни построены таким образом, что двери открываются и механизмы запускаются только строго определенными персонажами. Тела, в которые попадает ангел, фактически оказываются своеобразными ключиками. Соответственно, не нужно обладать большим воображением, чтобы понять, насколько опасно попасть под горячую руку обладателей автоматов. Смерть ключевого персонажа, которым мы управляем, достаточно часто оказывается фатальной. И даже если ангелок ухитряется выжить, он все равно ничего больше не сможет сделать. Тупиковые ситуации раздражают безумно, тем более что их не всегда можно сразу отличить от «не тупиковых». Какой персонаж является ключевым — это один из самых главных вопросов, который неизменно встает перед игроком в *Messiah*.

Соответственно, приходится думать. И вовсе не так, как в Quake, Unreal или том же MDK. *Messiah* — это action, но действия свои необходимо тщательно планировать заранее. Как можно чаще следует использовать оптический прицел. Причем не только и не столько для того, чтобы пристрелить голову зазевавшемуся охраннику. Вы должны заранее знать, куда бежать, что делать и в кого вселяться. Получить необходимую информацию можно только лишь с помощью надоеvшей комбинации сохранения/загрузки. Можно было бы, конечно, действовать интуитивно, если бы не одно «но».

Дизайн уровней. Такого я, признаюсь, не видел очень давно. Мы все уже привыкли к тому, что, по крайней мере, в играх жанра action существуют многочисленные подсказки, называемые либо простейшей логикой, либо безобидными указателями. «Что будет, если я нажму на эту кнопку?» — разве может возникнуть такой вопрос, если мы находимся, скажем, перед лифтом или каким-то непонятным пока механизмом. Беда в том, что в *Messiah* порой чрезвычайно сложно бывает отличить лифт от стены, а запускаемый механизм может оказаться на другом конце уровня. Какая-то логика, конечно же, наличествует. Но становится явной она только при нажатии пресловутой кнопки. Которое, кстати, с тем же успехом может оказаться фатальным. Откуда, к примеру, мы могли знать, что запустится тревога, и робот-автомат начнет расстреливать всех, кто находится поблизости? На стене этого не написано, а просто так догадаться несколько проблематично.

Уровни в *Messiah* изобилуют тупиками, ненужными ответвлениями и сложными головоломками. Можно десять минут топтаться на одном месте рядом с замаскированной дверью и думать, куда же нам нужно бежать дальше. Иногда путь вперед открывает банальный взрыв. Иногда для этого приходится поменять десяток персонажей.

Но все же уровни привлекают. Чем-то они напоминают MDK, но только в *Messiah* нет огромных открытых пространств.



Игровой мир тесен, узкие улочки городов забаррикадированы горами мусора, а на футуристических заводах происходит что-то совершенно непонятное, но, судя по всему, ужасное. В технологическом аду маленький белокурый ангел с пухлой физиономией выглядит истинным мессией. Крошечная фигурка главного героя резко контрастирует с окружающим миром. Когда играешь, становится немножко смешно и жутко. Нетипичен в этом отношении последний уровень, на котором мы сражаемся с самим дьяволом. На гигантской арене, окруженной лавой, в роли ангела чувствуешь себя не очень хорошо.

В общем-то, задумка авторов очевидна. Эдакий индустральный, апокалиптический стиль, которому чужда логика, **Messiah** подходит как нельзя лучше. С другой стороны, совершенно непонятно, почему разработчики не предусмотрели возможности подсказок. Самым серьезным образом облегчает жизнь индикатор интерактивности на игровом экране. Если с предметом можно что-то сделать, то это соответствующим образом отражается на нижней панели. Но что касается всего остального... Где, черт возьми, вывески на стенах, добрые NPC и просто помощники? **Messiah** сложен и, на мой взгляд, сложен неоправданно. В общем-то, в этом нет ничего удивительного, учитывая, что игру разрабатывали так долго. Ребята из Shiny слегка оторвались от реальности. То, что им кажется простым и очевидным, нормальному человеку просто не может прийти в голову. В результате нам придется назвать **Messiah** игрой для своих. Для тех своих, кто в состоянии про-



чувствовать индустральный стиль, понять мир, в котором мы оказываемся, и игровую логику. Повторюсь, это не так просто.

Здесь же следовало бы поговорить об искусственном интеллекте. На самом деле, судить о его уровне в **Messiah** достаточно сложно из-за того, что оглядеться в игре логика частенько остается непонятной. Не всегда понятно, по какому принципу наши потенциальные противники расправляются с рабочими. Не всегда понятно, какими критериями персонажи руководствуются, когда определяют наличие ангела в теле своих собратьев. С другой стороны, во всем, что касается уничтожения Боба, персонажи проявляют завидную способность. Стоило бы написать совершенно обычный игровой эпизод. Вообще, в момент выселения из тела персонажа всегда существует опасность того, что он сразу же откроет огонь по Бобу. Играя за охранника, я положил пушку на землю и, решив таким образом, что, безоружный, он ничего не сможет со мной сделать, со спокойной совестью выселился из его тела. Как только охранник очнулся, он тут же схватил лежащую на земле пушку и начал стрелять. Аплодисменты, господа!

Вообщем, ранее предполагалось, что **Messiah** окажется эдаким набором изящных головоломок. К сожалению, очень часто возникают излишне арканные ситуации. В некоторых из них, например, для того чтобы выжить, нам приходится за несколько секунд поменять десяток персонажей, которые нещадным образом стреляют друг в друга. Сориентироваться в кровавом месиве довольно-таки сложно, и ничего изящного в нем нет.

И именно поэтому меня в **Messiah** неподдельным образом восхитил вид от третьего лица. Камера ведет себя прямо-таки образцово. По крайней мере, ничего лучше представить в такой игре просто нельзя. С другой стороны, множество вопросов вызывает система управления. В принципе, все как обычно — курсорами двигаемся, мышкой — поворачиваемся. Но цивилизованного способа прицеливаться просто не существует. Персонажи сами выбирают себе мишень. Положение отчасти исправляет использование оптического прицела, но в ближнем бою смысл его использования равен нулю.

Год назад графику мы бы, вне всяких сомнений, назвали революционной. Фигурка Боба и анимация персонажей до сих пор производят некоторое впечатление. Движок **Messiah** вы-

сокотехнологичен, но, вместе с тем, ничего, что могло бы по-настоящему нас удивить, в нем обнаружить не удастся. Меня, впрочем, поражает, каким образом разработчикам удалось лишить уровни, на которых преобладают простоватые серые текстуры, однообразия. Это, кстати, одна из причин, по которой заблудиться в **Messiah** просто невозможно. Спецэффекты очень удачно вписались в игровую атмосферу, не нарушив тяжелого индустрально-урбанистического стиля.

В общем, понятно, что **Messiah** — игра противоречивая. Высокий уровень сложности лишает игру попсовой привлекательности, в чем можно обнаружить свои плюсы и минусы. Очень жаль, что несмотря ни на что, авторам игры не удалось использовать весь потенциал изобретенной концепции. Изящные головоломки были бы все-таки предпочтительнее идиотских перестрелок, в которых Боб всегда остается в дураках. Все-таки из **Messiah** не получается шутер. Для этого слишком сложна и многогранна. Но, разумеется, очевидно, что несмотря ни на что, время, потраченное на разработку игры, не пропало даром. Наверное, Shiny сделала то, что хотела. Интересно, о чём теперь будет вещать Дэйв Перри?

**СДЕЛАЙ ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ НАДЕНЬ ОЧКИ**

**РЕКОМЕНДУЕМ ВИДЕОКАРТЫ ELSA ERAZOR III Pro**

**очки 3D REVELATOR**

**СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА, ВЫСOKАЯ ЧЕТКОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ, ОПТИМАЛЬНАЯ ЦЕНА**

- NVIDIA RIVA TNT2 Pro 2D/3D графический процессор
- 32 MB SyncRAM • поддержка AGP 2x и 4x • 300MHz RAMDAC
- 3D разрешение 1600x1200 • 2D разрешение 1920x1200
- полная поддержка Direct 3D и OpenGL

**RRC**  
Business Telecommunications

**НОВЫЙ КВЕСТ КОМПАНИИ «БУКА»**



**Веселый квест** по одноименному новому мультфильму, продолжению известного сериала «Бременские музыканты». На диске много музыки и песен в исполнении популярных эстрадных певцов: Филиппа Киркорова, Надежды Бабкиной, Михаила Боярского, ансамбля «Доктор Ватсон»...

Игра не имеет возрастных ограничений и рекомендуется всем без исключения.

**Системные требования:**

Процессор Intel Pentium 133  
Объем оперативной памяти 32 MB  
Видеокарта 1MB SVGA VESA  
CD-ROM 4-х скоростной  
Операционная система MS Windows 95/98  
Мышь, Звуковая карта (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

**По вопросам оптовых закупок**

обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440  
e-mail: market@buka.com

**Бука®**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)

Мост Синематограф



# ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

**Платформа:** PC

**Жанр:** «Немецкая школа стратегий реального времени»

**Изатель:** 1С, Snowball Production

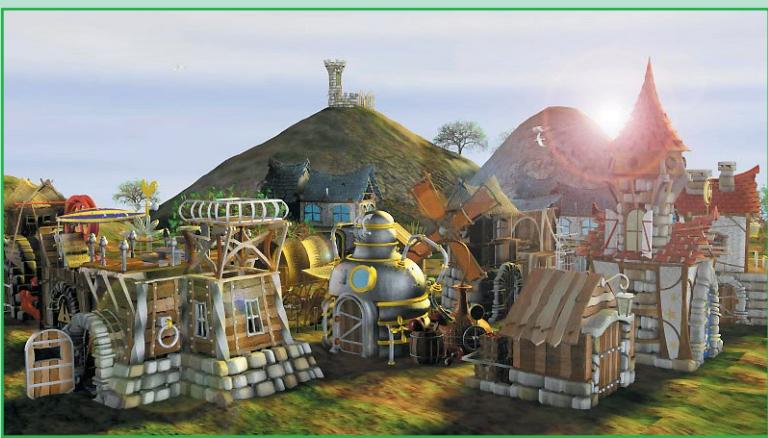
**Разработчик:** Sega R&D № 3

**Требование к компьютеру:** P233, 32Mb RAM, опционально 3D ускоритель

**Кол-во игроков:** до 3 игроков

**Онлайн:** <http://www.snowball.ru/mir>

**Дата выхода:** 15 марта 2000 года



е будем вводить вас с заблуждение и сразу откроем карты. «Затерянный Мир» — это не оригинальная разработка, а локализация. Правда, не совсем обычная.

Дело тут даже не в масштабности самого проекта, а в том, что нам было велено строго-настороже держать в тайне оригинальное название игры. Это не прихоть наших друзей — студии Snowball, которая и занимается локализацией, — но вполне закономерный шаг против пронырливых халтурщиков-пиратов. В одном из следующих номеров, когда «Затерянный Мир» поступит в продажу, мы раскроем тайну и обязательно назовем имена георев. А пока — разрешите представить вам обзор игры, который был создан на основе англоязычной версии и эксклюзивных материалов от Snowball.

## ЗАСПАННЫЙ БЮРГЕР — НАМ НЕ ТОВАРИЩ!

Жанр, который с легкой руки ребят из Snowball был назван «немецкая школа стратегий реального времени», уже давно оброс бородой. Еще легендарные Settlers, в эпоху тотальной нехватки стратегий как таковых, получили широкую известность и заслуженное признание.

Воды с тех времен утекло предостаточно. Меняются стандарты. Меняются ценности. Вышли и Settlers II, и Settlers III, появились многочисленные схожие игры. Да что тут далеко за примерами ходить — не далее как полтора года назад Snowball выпустили «Бойну и Мир» — один из самых близких к серии Settlers проектов.

Тогда почему ребята вновь пошли по этой же стезе? Личная симпатия к жанру? Оказывается, нет. Все дело в том, что «Затерянный Мир» — просто отличная игра, независимо от жанра. И, больше того, не настолько уж теснившаяся к ортодоксам. В ней много иронии, много свободы действий, много динамики. Игра по жанровой шкале находится где-то между пресыщенными адреналином «обычными RTS» и слегка чопорными Сеттлерами. В ней нет скучоты наблюдателя, привенного лишь время от времени выполнять формальный набор действий, но и нет неудобств, связанных с излишне напряженным управлением и перегруженным менеджментом. Именно этим уникальным балансом «Затерянный Мир» влюбляет в себя с первого взгляда.

## ЗАЛЕТНЫЕ АИСТЫ ИЛИ «ВСЕЛЕНСКИЕ РАЗДОЛБАИ»

Аист — птица исключительно жизнеутверждающая. Возможно, что даже жизненесущая, а то и вовсе жизненасаждющая. Как бы там ни было, но существованию всех трех рас, представленных в «Затерянном Мире», положили начало именно эти грозные птицы. Вот только процесс зачатия оказался несколько, кхм, смазанным.

Дело было так. Три «Вселенских Раздолбая» — три пилота-аиста, на совесть отрабатывавшие свое прозвание, — выполняли очередной рейс по закладыванию семян жизни. Каждое семя являлось результатом долгих научных бдений в гиперсекретной лаборатории, занимаю-

щейся вопросами зарождения жизни во всех уголках Вселенной. Первый из пилотовнес в своих слегка подрагивающих лапах склянку с эмбрионом красавиц-диаид, второй — переливающийся голубым цветом плод, который должен был развиться в исключительно морозостойчивых эльфов, а третий — цепко скисал сосуд с зародышем инсектоидов-антов. Для каждого бесценного груза была заранее облюбована отдельная планетка с подходящим климатом. Казалось, вопрос зарождения трех новых цивилизаций был лишь вопросом времени...

**Важное примечание #1.** Если верить слухам, циркулирующим по Центральной лаборатории, расу морозустойчивых эльфов вывели на спор — один из верховых генетиков, Прародитель №12, взялся создать нежных душа и телом существ из сказок вне зависимости от технических спецификаций их будущего дома... С душой-то все сложилось, а вот тело все же слегка не дотянуло до описаний Толкиена, так что спор он проиграл. Конец примечания.

...Но не забывайте, что за дело взялись «Вселенские Раздолбай». И процесс семенитания пошел насырку. Пролетая около планетарного стриптиз-бара, каждый из аистов не счел за труд заглянуть на соблазнительный красный огонек. А потом немного слепнуть текилы. А потом еще. А потом...

**Важное примечание #2.** Для жарких пустынь и раскаленных скал маленькой планеты, расположенной практически рядом со своим солнцем, из остатков генетического биологического материала и обрывков генетического кода появились анты; ольвейшие воины, способные перенести любую жару. Даже ака-пульскую и метавирскую. Конец примечания.

...Вылетали из бара по одному. Впрочем, «вылетали» — не совсем подходящее слово. Пилоты пересекали пространство — так будет точнее. И сошлились в одной точке — на соседствующей с баром планете...

**Важное примечание #3.** Для покрытой дремучими лесами планеты-гиганта были взращены диаиды; будущие обитательницы чащ и полян, великолепные охотницы, красавицы, спортменки и беспартийные отличницы. Конец примечания.

...Вот так оно и получилось. Вместо трех отдельных апартаментов все расы оказались в пределах очень милой, но, к сожалению, очень небольшой планетки. А последняя была действительно ничтожно мала по сравнению с безразмерными





амбициями каждой из цивилизаций.

Занавес.

### ТРОЕ В КОНЕЧНОМ ОБЪЕМЕ

Конфликт явственен. Боевые часы затикали. Осталось только познакомиться поближе с каждой из трех постэмбриональных противоборствующих цивилизаций.

Первым в плотные слои атмосферы маленькой планеты попали эльфы. Особые. Морозустойчивые. Именно из-за этой особенности они и приобрели характерный фривольный окрас вкупе с не совсем привычной внешностью. Да что тут говорить — до длинноухих красавцев с роскошной копной волос, какими рисовал эльфов Профессор, нашим толстокожим, лысым и привыкшим к суровым морозам эльфам далеко. Но в душе они такие же благородные и возвышенные. Честно слово. Разве что еще отпустили небольшое брюшко, да слегка пристались к шнапсу.

Эльфы — прирожденные хозяйственники и трудоголики. Работают очень старательно и прилежно, в быту — неприхотливы, если не сказать аккуратны. Посему с этими ребятами можно очень и очень быстро возвести до небес цитадель экономики. Только не забывайте периодически выдавать работникам «для суреву» определенную емкость со шнапсом. Возможно, что именно в этом шнапсе и кроется секрет исключительной морозустойчивости??..

После эльфов спокойную атмосферу девственного мира нарушили анты. По виду эти инсектоиды — нечто среднее между муравьем, скорпионом и Брюсом Виллисом. Удивительно жа-роустойчивы и воинственны. Тонкой политической игре предпочитают решительный удар по столу левой верхней конечностью с зажатой в щупальце обувью. Одним словом, анты — просто прирожденные убийцы; в частности, воины-анты изначально умеют атаковать противника с солидной дистанции.

Но есть у антов одна слабость. Любят эти вояки подымать сигарой. Прямо страсть как любят. Скорее ант пропустит пару обедов, нежели лишится заслуженного перекура. Кстати, из чреды последних целиком состоит рабочий день зрелого анта.

И вот еще что. Насколько эти существа любят попыхтеть сигарой, настолько же не любят вкалывать в поте лица. На поле брани — без спора, антам нет равных. Но от работы зверюги будут отлынивать любой ценой.

Последними на планету, грациозно вильнув крутыми едва прикрытыми бедрами, вошли дриады. Кокетки по натуре, они очень неравнодушны к сладостям и обожают пирожные. Говорят, что, дескать, были попытки предложить красоткам сигары, но на это они лишь презрительно ответили «фи».

В целом дриады, несмотря на легкую капризность характера, хорошо управляемая и трудолюбивая раса. Они с равным удовольствием занимаются и хозяйствованием, и военным ремеслом, правда при этом постоянно требуют должного внимания к себе. Ля фам, понимаете ли! Если, например, не пополнить вовремя складские помещения корчмы вкусностями, то вместо милых кокетливых дам вы немедленно заполоните армию решительно настроенных бунтовщиков с ярко раскрашенными под ирокез головами. То же самое произойдет, если вы поскупитесь на строительство театра.

Баланс сил очевиден. Перед нами три расы — хозяевственники (эльфы), воины (анты) и «серединка на половинку» (дриады). Соответственно для каждой стороны нужно выбирать подходящий стиль управления и использовать определенные рычаги воздействия. Например, если вы взялись за эльфов, то имеет смысл форсировать колонизацию планеты исключительно за счет выбора интенсивного пути развития. Тут придется брать числом и монументальной экономикой. С другой стороны, вы будете избавлены от головной боли, порождающейся недовольством со стороны ваших подданных. Несколько таверн, достаток еды, да регулярные поступления согревающего шнапса из перегоночной — и спокойствие горожан гарантировано. Впрочем, более подробно о развитии города мы еще поговорим.

Помимо многопользовательской игры предусмотрено еще три сингл-режима. Первый из них — это классическая глобальная кампания из трех десятков миссий, по десять миссий за каждую из сторон. Ключевым является очень широкий диапазон заданий — тотальный «убей-их-всех» встречается только ближе к финалу, когда обстановка другим путем уже разрядиться не может. Но сначала — и дипломатические миссии, и хозяйственно-экономические, и технологические — полный ассортимент.

Второй режим носит название «случайная посадка». Смысл в следующем — представьте, что «Вселенские Раздолбы» после сиесты в стриптиз-баре попали не на ближайшую планету, а на какую-нибудь другую. Параметры нового мира свободно регулируются прямо перед игрой. Проще говоря, «случайная посадка» — это генератор случайных карт.

Последний, третий режим более чем закономерен. Это пяток тренировочных миссий, где вам будет дана возможность осознать, что к чему и как с этим бороться. «Затерянный Мир» несложен, но весьма разнообразен, поэтому тренировка заключается не столько в достижении премудростей интерфейса, сколько в знакомстве с вашими подданными, с их манерами, вкусами и пристрастиями.

### КОНФЕТКА!

От теории к практике. Пусть вы уже подобрали цивилизацию по душе, определились с ее сильными и слабыми сторонами и даже прикинули предварительную стратегию. Отлично! Теперь можно обрисовать, как будут выглядеть плоды вашей деятельности.

Графический движок «Затерянного Мира» по первому впечатлению мало чем отличается от движка, скажем, Settlers. Такие же трехмерные ландшафты, такие же аккуратные пререндеренные сооружения и юниты, такие же яркие и сочные краски... Все как будто без изменений. Но, к счастью, не все так просто.

Несмотря на то, что в «Затерянном Мире» все объекты являются спрайтами, вы можете плавно(!) менять масштаб в огромном интервале! При этом потеря в качестве практически незаметна. Если вас заинтересовало, как такое чудо возможно, то dochityvayte этот абзац, а если технические подробности вам глубоко параплельны, то переходите к следующему. Итак, технология следующая. Все объекты (здания, юниты, животные, растения и пр.) заранее обсчитаны для нескольких масштабов. Скажем, на весь интервал изменения масштаба положено десяток спрайтов разного размера для каждого объекта. При выборе определенного удаления камеры выбирается «ближайший» спрайт, который затем интерполируется под нужный масштаб. Похожий алгоритм давно используется в трехмерных играх, где динамически подбирается оптимальная текстура при данной дистанции. Впрочем, ну ее, эта заумная технология! Главное, что «Затерянный Мир» завораживающе красив и ярок. Уж на что впечатляют очи «Огнем и Мечом», но трехмерный ландшафт и плавное изменение масштаба ставят движок «Затерянного Мира» на головы выше. Факт.

Другой конек — это анимация. Не то, сколько кадров выделено на каждое движение, а то, какие именно телодвижения совершают ваши верноподданные. Вот, например, разве можно перепутать сексапильную походочку дриад с легким покачиванием?



нием бедер и грузные переваливания толстозадых эльфов? А как вам понравится дымящий сигарой ант, привалившийся к стойке и обкусывающий дымом окрестности? Или полицейский, охаживающий дубинкой резинкой нарушителей спокойствия? Все это безумно оживляет поселение. В нем кипит жизнь. Иногда просто бьет ключом и грозит выплеснуться за края.

Но не только в городских кварталах, которые ограничены по привычному круглому периметру, бурлит житие. Окружающий мир точно так же растет и видоизменяется — дикие животные бегают по прериям и с удовольствием поедают не только плоды растений, но и ваши плантации. Срубленные леса постепенно вновь вырастают и наливаются буйством зелени. Протоптаные дорожки сначала едва пропускают узенькими тропками, затем постепенно превращаются в хороши разливимые дороги, а потом и вовсе расширяются до проспектов. И, что интересно, чем более ухожены и утоптаны такая стезя, тем быстрее по ней осуществляется перемещение.

Управление настолько же просто, сколь и ненавязчиво. Часть деталей уже стала клише и не требует отдельных пояснений — например, с таким отработанным частям интерфейса можно отнести закладывание зданий, получение статистики, относящейся к благосостоянию поселения, быстрый выбор любого жителя и т.д. Но вот действительно кардинальным изменением стала возможность управления КАЖДЫМ поддопечным. Народ стал ручным и послушным. Если вы хотя бы одним глазком видели «сеттлероподобные» игры, то этот шаг вы оцените. Не спорю, обычно хозяйственный AI был на высоте, и работники быстро ориентировались в изменяющейся обстановке. Но он работал по оптимальной схеме. Вот типичный пример из «Войны и Мира» — трудяга при легком чувстве голода неспешно отправлялся в харчевню, где наедался от пузы, после чего возвращался к рабочему месту. Замечательно. Но сколько раз подряд враг сбивал привычный ритм жизни и накладывал вето на мирное течение жизни! Бывало, что этот голодный подданный до зарезу был нужен на своем месте. Например, камнеметальщик в охранной башне во время осады противником. Ах нет, этот... (цензура) в самый разгар боя преспокойно покидал пост и нагловатой походкой удалялся на запах еды! Удрижил!

Благо в «Затерянном Мире» схема управления совершенно иная. Понадобилось вам переквалифицировать каменотеса в лесоруба? Пожалуйста, выделите обычным способом нужного работягу и переучивайте его в университете. Точно так же вы можете обходиться с любым вашим поддопечным. Но при этом любой из них остается достаточно самостоятельный и в случае необходимости будет автономно работать на благо поселения. Например, газетчик немедленно отправится в пущистый газетный киоск, носильщик побежит за стройматериалами на склад, чтобы потом доставить их к месту строительства, архитектор без лишнего напоминания займется ремонтом обветшальных зданий и т.п. Таким вот образом достигнут баланс между рутиной хозяйствования и гибкостью макроуправления. Хотите — уделите поселению минимум внимания, хотите — тщательно контролируйте каждый шаг своих подданных. Выбор не называется.

### БУДНИ СНАБЖЕНЦА

Как благоустраивается поселение, как оно развивается и ширится? Давайте не спеша разбираться на конкретных примерах.

...Сначала был лишь единственный замок, из которого под ласковые лучи солнца выползла первая троица работников — архитектор и два носильщика. Именно с их помощью вы должны заложить фундамент для величественного процветающего поселения. Но для этого предстоит как следует поработать.

Первым делом нужно повысить популяцию. Ведь именно количеством жителей определяется доход в казну — каждый из них периодически платит несколько золотых. Налоговая работает в «Затерянном Мире» незримо, но на удивление четко. Мораль проста — интерес к повышению числа трудоспособных граждан не только чисто теоретический, но и меркантильный. Правда, есть и обратная сторона медали, которая портит жиз-

**ДОСТОИНСТВА**  
Великолепная графика, стиль, игровой процесс и музыкальное сопровождение слились в Crazy Taxi в едином и неделимое целое.

**НЕДОСТАТКИ**  
Игре недостает разнообразия, и поэтому от нее быстро устает.

**РЕЗЮМЕ**  
Один из самых ярких и неординарных проектов нашего времени, который недотягивает до звания супер-шедевра лишь самую малость.

9.0

- |     |             |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO       |
| 1   | SOUND       |
| 2   | INTERFACE   |
| 1.5 | GAMEPLAY    |
| 2   | ORIGINALITY |
| 1   | ADDITIONS   |



нь и мешает проложить одним взмахом кирки путь к светлому будущему. Иначе бы все было слишком просто. Но давайте не будем углубляться и до поры до времени оставим этот вопрос в стороне.

Потенциальная инфраструктура поселения крайне разнообразна — одних только подданных в «Затерянном Мире» аж 85 штук! При этом каждый работник будет в какой-то момент вос требован и обязательно пригодится для общего дела. Осталось только разобраться с тем, как происходит овладение профессий.

Построенный домик увеличивает популяцию колонии на трех жителей. Новобранцы всегда рождаются абсолютно здоровыми, взрослыми и совершенно необразованными. Они только и могут что таскать материалы, т.е. работать грузчиками. А данный вид деятельности, как известно из повседневной жизни, не требует ни специальных навыков, ни образования. Поэтому, чтобы превратить грузчика в какого-либо специалиста, требуется отправить его в университет. Но что любопытно — в университетах занимаются не только выдачей сертификатов о профорганизации обычным грузчикам. Здесь же можно переучить абсолютно любого вашего подданного. Вплоть до переучивания высокообразованного учителя в обычного грузчика...

Замок, университет, несколько домиков — вот необходимый минимум для вашей самодостаточной деревеньки. Но наши планы шли гораздо дальше, что нам жалкая горстка лягут, нам подавай мегаполис! Поэтому нужно двигать науку.

Итак, следующее сооружение — исследовательская лаборатория, где ученые мужи будут грызть гранит знаний и совершают постепенное превращение теории в практику. Технологическое древо «Затерянного Мира» достаточно велико и ветвисто. Развитие технологий — процесс практически непрерывный на всем протяжении игры. Но тут никакой принципиальной сложности нет — построил лабораторию, дал отмашку на начало исследований и жди результаты. Дело портит пресловутый вопрос финансирования.

Да, деятельность научных работников нужно поощрять. Не только бутылкой хорошего шнапса, аппетитным пирожным или роскошной сигарой, но и гремящими медяками. В любой момент вы можете поиграть со специальным регулятором, который распределяет поток финансов между наукой и казной. Очевидно, что степень усердия и старания сотрудников лаборатории напрямую зависит от числа выделенных средств. Никаких диссонансов с действительностью!

По мере освоения новых технологий вы получите возможность строить все новые и новые сооружения, а также организовывать в университете дополнительные курсы. Будут водиться невиданные доселе сооружения, появятся вакантные места, возрастет население — в общем, мы будем семимильными шагами двигаться к заветной цели. Но вместе с демографическим взрывом обращается и первые проблемы. Для начала вы на собственной шкуре прочувствуете, что такое криминал.

Неприятные типы, которые, во-первых, не будут платить налоги, во-вторых, будут задирать мирных жителей, не давая им возможности спокойно заниматься своим делом, могут появиться даже в достаточно обустроенным и благополучном поселении. Бороться кriminalom можно с помощью сурвых полицейских, которые будут отлавливать бандюг, лупить их в воспитательных целях дубиной и помещать в полицейский участок. Но это уже борьба со следствием. Мы же, как прозорливые стратеги, будем бороться с причиной появления криминальных субъектов. Благо таких способов борьбы предостаточно.

Прежде всего необходимо внимательно следить за запросами граждан. Чем больше население города, тем больше они хотят — увы, от этого никуда не деться. Например, горожане могут потребовать построить дополнительную таверну или газетный киоск. В таком случае возникнет текстовое сообщение, продублированное голосом ментора, и в списке неудовлетворенных желаний появится иконка соответствующего сооружения. После этого вам нужно в кратчайшие сроки обработать беззапеллические заявки. В любом случае медлить не нужно, особенно если вы облюбовали себе расу антов, которые очень легки на бунтарский подъем. Но даже и добродушные эльфы могут потерять терпение, если вы будете игнорировать их запросы. Кстати, требования горожан не обязательно касаются пос-



трек. Среди объектов воаждения могут появиться и пирожные, и бутылки со шнапсом, и вообще все что угодно.

Независимо отрасы подданные любят сытно покушать. Дефицит еды или, того хуже, голод мгновенно вызовут недовольство среди населения и приведут к появлению нежелательных элементов. Поэтому крайне важно все время отслеживать запас продуктов на складе и следить за стабильным притоком этих запасов. Проводить такие инспекции не сложно — в окончании статистики указано число добываемых и поглощаемых съестных припасов.

Третий способ сдерживания недовольства — это выделение финансовых на поддержание морали. Это еще один рычак, в точности такой же, как и рычак финансирования науки. Надо сказать, что эффект от дополнительного влияния средств на повышение морали на первый взгляд не столь очевиден, как аналогичный эффект при исследовании новых технологий. Но, при всем этом, он не менее важен. Поверьте, вы понесете куда большие финансовые потери от засилья криминала, нежели от регулярных выплат, направленных на поддержание морали.

Скорее всего, первые попытки отстроить грандиозную империю обернутся не слишком впечатляющими результатами. Прежде всего даст себя знать дефицит средств — ведь каждое здание требует средства из городской казны на профилактический ремонт. Если такой ремонт не будет проводиться из-за банального «денег нет!», то здания постепенно начнут приходить в упадок и через некоторое время просто разрушаться.

В общем, подводных камней действительно много. Чтобы выдвигнуть по-настоящему процветающую и сильную в всех отношениях империю, нужно очень тонко чувствовать все инонаны развития и уметь мгновенно предпринимать контратаки против бесконечного потока проблем. А лучше научиться предупреждать их заранее. Что, конечно, уже искусство.

### ЛЕГКОЕ КРОВОПУСКАНИЕ

Все представители трех рас — по своему замечательные существа. И все бы было хорошо, если бы их не испортил территориальный вопрос. Каждое поселение обладает четкой государственной границей, которая находится на определенном радиусе от центральной цитадели. В пределах именно этого радиуса вы можете возводить новые сооружения (исключения составляют лишь шахты, которые можно строить только на месторождениях вне зависимости от дистанции до сердца города). К слову, если вам потребуется перенести сооружение, то для этого предусмотрена специальная команда «разобрать». После ее отдачи здание складывается словно карточный домик, но при этом оно не уничтожается, а именно разбирается — часть ресурсов, которые вы кладывали при строительстве, будет оставлена на месте фундамента.

Чтобы начать экспансию, вам нужно отстроить новую цитадель, которая станет отправной точкой для поселения. Чтобы быстрее развить ее, вы можете организовать поставку ресурсов со складов первого, более прогрессивного в экономическом плане поселения. Затем приступить к закладыванию новой цитадели. И так до тех пор, пока неожиданно вы не натолкнетесь на города другой цивилизации.

Такая стычка не обязательно приведет к конфликту. Война — дело слишком хлопотное и дорогое, чтобы бескомпромиссно отбывать ее налево и направо. Лучше для начала собрать как можно больше сведений о потенциальном противнике и выявить его сильные и слабые стороны. Тут в дело вступают послы.

Если, например, вы выбрали в качестве подопечной расы дриад и в процессе покорения мира натолкнулись на эльфов, то шанс заключить мир с этими добродушными существами — достаточно велик. Особенно, если ваша экономика на высоте, а армия угрожающее покрывает тетивой луков. Если предложение мира принято, то вы сразу получаете целый ряд важных стратегических бонусов. Во-первых, выигрываете запас времени на то, чтобы подготовиться к предстоящей войне. Даже если вы и не планируете вести боевые действия — чём черт не шутит. Во-вторых, между двумя дружественными цивилизациями могут быть ус-



тановлены торговые пути, от которых обе стороны будут получать прибыль. Напомню, что между собственными поселениями возможен только обмен ресурсами. В-третьих, стратегический альянс частенько помогает с меньшими потерями разделяться с общим врагом. Как правило, этим «общим» оказываются воинственные анти.

Дипломатия — страшная сила, но далеко не всегда она приносит должные результаты. На предложение о мире вы можете запросто получить вместе с трупом посла жесткий ультиматум. Или, например, сами плюнете на все дипломатические интриги и пойдете войной на бывшего союзника.

Хуже, когда вы сами оказываетесь в роли жертвы необоснованного насилия. Тогда придется очень быстро мобилизововать все ресурсы — на первое время с обороной могут справиться обычные охотники, вооруженные простеньким оружием. А пока они будут отстаивать границы, в срочном порядке тренируйте в казармах регулярные войска. Профессиональные вояки обойдутся вам в колеекчу, но когда речь идет о судьбе нации... Тогда действительно неуместно.

Военные действия в «Затерянном Мире» по большому счету мало отличаются от тех, к которым мы привыкли, играя в бесконечную череду обычных стратегий. Юниты обладают здоровьем, беспрекословно подчиняются всем приказам, могут быть объединены в отряды и т.д. И кстати, никаких сюрпризов с потерей управления подразделениями, участвующими в сражении, в «Затерянном мире» нет!

### ЗАТЕРЯННОЙ МИР НЕБЕЗНАДЕЖЕН!

«Затерянный мир» — не совсем классическая «бюргерская» стратегия. В ней есть изрядная доли самородни, которая на удивление благоприятно сказалась на увлекательности игры в целом. Но даже если и не брать сей факт во внимание, то все равно нужно преклониться перед талантом разработчиков, которые сумели по крупицам собрать опыт всех серий Settlers и Ко, выудить из этого многообразия самые лучшие идеи и ограничить по собственному рецепту.

Конечно, при желании можно надумать определенные нарекания. Ну, например, посетовать на нехватку статистики в виде графиков и диаграмм; иногда действительно важно знать, какую пользу приносит средство, пущенное на повышение морали. Или, опять же для примера, пожурить за отсутствие возможности менять формацию войск... Но это уже частности, да при том и не столь критичные.

В общем, может статься, «Затерянный Мир» действительно затерян в пространственно-временном смысле — в далекой-далекой галактике, где истина всегда где-то там... Но только никак не по части увлекательности и стильно!

Нам же остается только искренне поздравить Snowball с еще одной удачной локализацией.

CN REVIEW



# Рандеву с Незнакомкой

Вечерний город. Ярко освещенные улицы. Небольшой уютный бар. Здесь разворачиваются события увлекательной и зреющей игры "Рандеву с незнакомкой". Интерактивный видеоквест, полный самых неожиданных и соблазнительных моментов, предложит вам пообщаться с таинственной незнакомкой и, если повезет, даже обольстить ее. Добиться успеха нелегко, но игра поможет вам раскрепоститься и проявить себя в полной мере.

Три очаровательные собеседницы готовы исполнить ваши сокровенные желания, но... при условии, что вы будете тактичны и обходительны, как настоящий джентльмен. К каждой из ваших спутниц нужен особый подход, иначе вы не добьетесь успеха, и девушки вас покинут. Небольшие препятствия на пути к достижению цели только усилият желание и превратят процесс соблазнения в захватывающее испытание чувств.

Оригинальный текст сценария создавался в контакте со специалистами службы "Секс по телефону", а профессионалы кино и телевидения осуществляли помочь в отборе моделей, озвучивании и создании музыкального сопровождения к диску. Этот продукт является уникальным для России, и, без сомнения, получит широкое признание среди любителей эротического видео.

"Рандеву с незнакомкой" создаст полную иллюзию живого общения с вашими спутницами. Если вы не торопите события и любите пообщаться с хорошенькими девушками, вам будет предоставлена возможность поговорить с незнакомками на любые темы. Однако собеседницы чутко прореагируют на предпочтение вами одной из них остальным. Вам придется проявить гибкость и находчивость, чтобы достичь своей цели в каждом отдельном случае. Решительная Оксана любит разнообразие и активность, застенчивую Аню не так-то легко заставить откровенничать, а чтобы взволновать сексапильную Наташу придется поиграть с ней в карты.

Если же вам захочется понаблюдать за двумя девушками одновременно, предстоит придумать что-то совершенно оригинальное. В общем, ваше ночное приключение обещает быть интересным. Это лучше, чем просто видео — ведь вы можете общаться с героиней, это лучше, чем беседа по телефону — ведь вы видите собеседницу, это лучше, чем просто игра — ведь перед вами живая девушка. Вам предстоит испытать полную гамму переживаний и лучше разобраться в самом себе.

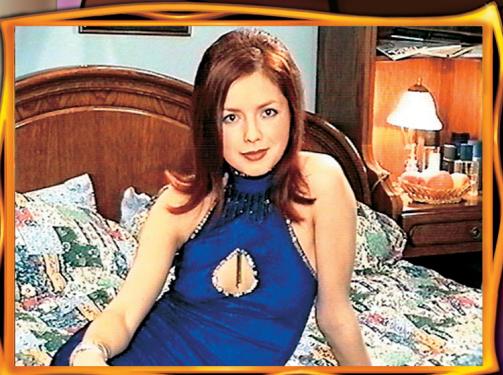
©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 965-05-20; факс: (095) 965-06-01  
e-mail: russobit-m@rosmail.ru  
адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

**Русс**обит**-М**  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

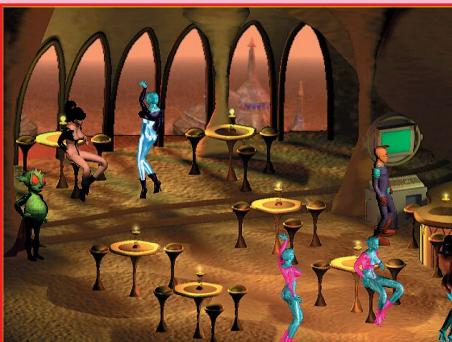


Experience Entertainment Software



Платформа: PC  
Жанр: adventure  
Издатель: Руссобит-М  
Разработчик: CDV Software  
Локализация: Руссобит-М

# WETATTACK



**В** свое время игра *Wet: The Sexy Empire* произвела маленький фурор. Причем не как очередная мультимедийно-эротическая поделка, а именно как игра.

Дмитрий Эстрин

Сама идея, концепция способна была поставить ее на один уровень с современными продуктами. В принципе, *Wet: The Sexy Empire* как игру можно было бы охарактеризовать всего двумя словами: пошлая и веселая. Эдакий симулятор порноиндустрии с экономическим оттенком. Конечно, компания CDV Software на достигнутом не остановилась и выпустила массу дополнений, римейков и мини-игрушек «на те-

му». Однако примечательно то, что компания не зависла и на этом этапе и все-таки разработала полноценное продолжение *The Sexy Empire*. Примечательно и то, что продолжение это оказалось в сфере внимания «Руссобит-М».

Итак, спешу представить — *Wet Attack: The Empire Cums Back* (какое название игра получит в локализованном варианте, нам пока неизвестно). Собственно, нам предоставили возможность непосредственно познакомиться с готовящимся проектом, так что никаких вопросов о том, что нас ждет, не осталось. А ждет нас, на самом деле, достаточно технологичная игра, в которой сразу угадывается легкий и неповторимый стиль индустрии начала 90-х годов. Подобные продукты принято называть «гибридами жанров», но лучше все-таки просто перечислите все то, чем нам придется заниматься в *Wet Attack*. Конечно, нам придется много раз говорить, собирать предметы и решать головоломки, стреляться от бандитов в от-

межпланетных кратерах космо-



ниях. То есть много секса и немножко всего остального.

Вообще-то, все начинается с того, что пресловутый главный герой получает сообщение с планеты, называемой «Удовольствие 6». Автором этого сообщения оказывается, между прочим, знакомая всем нам Лула. Она за то время, что прошло с момента выхода *Wet: The Sexy Empire*, стала послом этого самого «Удовольствия 6» и отвечает теперь за судьбу целой планеты, которой, кстати, угрожает



се. Немаловажным аспектом игрового процесса окажется совершенствование своего собственного космического корабля и установка на него более мощных средств поражения. Но основным нашим занятием станет содержание интергалактического публичного дома. В общем, главный герой игры (в прошлом, кстати, таксист) будет вести содержательную и многостороннюю жизнь во всех отноше-



страшной опасность. Какой-то пимператор, по слухам жирный и отвратительный мутант, собирается покорить планету, дабы лишить прекрасных обитательниц «Удовольствия» самого ценного, что у них есть. Либидо, разумеется. Доблестный таксист все, естественно, бросает, угоняет космический корабль и мчится спасать всех, кого только можно.

В принципе, *Wet Attack* можно легко сравнить с *Elite* или *Privateer*. Только если в тех играх основным ис-



ником заработка была межпланетная спекуляция, то здесь — межпланетная, пardon, проституция. Впрочем, выглядит все очень прилично — на нашем космическом корабле есть шикарные апартаменты, которые вы можете обставить по своему вкусу, клиенты ведут себя в рамках дозволенного, и вообще ничего, чем можно было бы удивить нормального человека, не происходит.

Игровой процесс, как уже говорилось, весьма многосторонен. В процессе путешествия от одной планеты к другой мы, как правило, сталкиваемся с космическими пиратами и веселимся в режиме shooter'a a la Wing Commander. Останавливаясь на планетах, занимаемся внутренними делами. То есть нанимаем девочек, обслуживающий персонал, проворачиваем необходимые upgrade'ы для корабля, общаемся также с таинственными незнакомцами в баре, которые могут сообщить важную информацию или предложить хорошо оплачиваемую миссию. Впрочем, большие деньги можно делать и не улетая с планеты. В принципе, в качестве определения к **Wet Attack** прекрасно подходит «симулятор публичного дома».

Как несложно догадаться, самое главное в борделе — это девочки. Девочки — это не просто абстрактная деталь игрового процесса, а почти ролевые персонажи, отличаю-

щиеся друг от друга некоторыми достаточно важными характеристиками и размерами experience'a, который в этом случае можно было бы перевести дословно. Работницы панели с большим опытом и стажем работы будут привлекать большее количество клиентов и смогут вытягивать из них соответствующие деньги. Большое значение имеют личные пристрастия девочек. Так, некоторые предпочитают групповой секс, а другие оказываются прирожденными садомазохистками. Чем полнее удовлетворяются пожелания клиентуры, тем лучше. Кстати, порой определят, чего желает тот или иной посетитель, можно по его внешнему виду.

Вообще-то большое значение на общий ход дела оказывает обстановка апартаментов. Мебель, предметы, аксессуары, даже плакаты на стенах — все это достаточно важно, хоть и стоит некоторых денег. При этом следует обращать внимание на специализацию работниц. Для группового секса требуются особые диванчики, а садомазохистам просто необходим целый набор соответствующих аксессуаров.

В общем, содрать нормальные деньги с клиентов не особенно просто, и если запустить дела, то можно очень даже быстро обанкротиться. Кроме всего прочего, постоянно

обладает рядом потребностей. Нет, конечно, им придется платить за работу, это даже не обсуждается, но не стоит забывать о том, что мы оказываемся в далеком раскрепощенном будущем... Короче, всех без исключения девиц придется удовлетворять в сексуальном отношении, иначе они будут справляться со своими обязанностями из рук вон плохо. Кому-то это занятие может показаться весьма увлекательным, но наиболее рациональным выходом из положения следует считать прием на работу здоровых таких мужиков, которые будут развлекать девиц, не отрываясь на еду и сон.

В принципе, в любой момент с любой работницей борделя можно вступить в виртуально-интимные отношения. Специальный режим неоригинален и основной своей идеей чрезвычайно напоминает основную массу эротических игрушек. Стандартный point&click на различных частях тела — это, прямо-таки скажем, весьма банально.

Что касается графики, то следует сказать, в этом отношении игра достаточно технологична. Качественная анимация, отрендеренные персонажи, яркий фон, очень много видео — все это можно только приветствовать.

В общем,



возникают проблемы. Хорошо еще, что в будущем, смоделированным разработчиками, нет места полиции нравов. Однако приходится постоянно следить за состоянием здоровья служащих борделя и время от времени отправлять их на профилактические обследования в лазарет космического корабля. Правда, сам по себе никто обследоваться там не будет, поэтому вам придется обзавестись доктором. Вообще обслуживающий персонал играет чрезвычайно серьезную роль в **Wet Attack**. Без банально-го инженера можно надолго застрять на какой-нибудь дикой планетке. Оператор орудийной башни избавит вас от необходимости каждый раз собственноручно отбиваться от атак космических бандитов. И так далее. При этом следует помнить, что служебный персонал, представленный сообразно игровой стилистике представительницами прекрасного пола,

несложно понять, что игра произвела на нас самое благоприятное впечатление. Единственный недостаток — обилие английских фразеологизмов, многосмысловых словосочетаний и прочих препятствий на пути понимания истинной игровой ситуации. Фактически весь юмор остается за кадром. И именно поэтому в обязательном порядке следует дождаться локализации от «Руссобит-М». **Wet Attack** стоит того, чтобы его понимали в России.

CN REVIEW



# TIBERIAN SUN: FIRESTORM



**Платформа:** PC  
**Жанр:** RTS  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Westwood  
**Требование к компьютеру:** Pentium 166, 32Мб RAM  
**Онлайн:** <http://www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm>

# Д

ля Westwood стало хорошей традицией заполнять возникающую после появления очередной игры паузу добродушно сделанными add-on`ами и expansion pack`ами. Преемником Command & Conquer стал Covered Operations, Red Alert дополнели Counter Strike и After Math.

Максим Заяц

Вот уже полгода прошло с момента выхода Tiberian Sun, долгих шесть месяцев, в течение которых обе кампании были пройдены по несколько раз, multiplayer успел наскучить, и душа захотелось чего-то нового. Новых миссий и юнитов, новой тактики взамен уже привычной и наработанной, новой игры. Наконец, ожидание подошло к концу. Встречайте Tiberian Sun: Firestorm.

Expansion pack продолжает сюжетную линию оригинальной игры. GDI победила в последней войне, Кейн мертв, планета почти спасена. Нужно лишь добрить остатки Nod`овских войск, которые пытаются объединить под своим командованием Славик, и заодно прекратить медленное, но неуклонное распространение тибериума по земной поверхности. Однако Славик терпит неудачу, и распавшуюся на несколько отдельных отрядов армию Nod объединяет под своим командованием военный компьютер Cabal. Его видение будущего Земли одинаково неприемлемо и для GDI, и для Nod. И война разгорается с новой силой... впрочем, она и не прекращалась. Похоже, ей не суждено будет завершиться до тех пор, пока на Земле существует тибериум...

Стоит рассказать немного о том, ради чего все это, собственно, затевалось — о новых юнитах. В оригинальном Tiberian Sun игровой баланс был явно смещен в сторону Nod — во всем что касалось наземных операций артиллерийские установки и генератор маскирующего поля давали силам Братства ощущимый перевес. Разработчики честно попытались исправить сложившееся положение, и в

Firestorm войска GDI пополнились Juggernaut`ами. Сконструированные на базе «Титанов», эти роботы проигрывают артиллерийским установкам в дальности стрельбы, но берут реванш за счет скорости и строенных пушек. Подобно артиллерии, Juggernaut можно использовать для создания надежной линии обороны вокруг собственной базы — ураганным огнем они будут удерживать противника на почтительном расстоянии. Однако самоходные установки хороши и для атаки — подогнав несколько модернизированных «Титанов» к вражеской базе,

**ДОСТОИНСТВА**  
Новые интересные юниты и новый оригинальный multiplayer-режим.

**НЕДОСТАТКИ**  
Процесс постоянной смены дисков вызывает тоскливое бешенство; из роликов убрали дорогостоящих актеров, и, наверное, поэтому они стали еще длиннее и зануднее.

**P E Z Ю M E**  
18 новых миссий, десяток свежих юнитов и крайне необычный multiplayer-режим — набор для обычного дополнения более чем достойный. Можно считать, что с поставленной задачей expansion pack успешно справился.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS





можно разрушить парочку зданий и выманить войска противника за пределы укрепленной территории.

Для их торжественной встречи как нельзя лучше подойдет передвижная электромагнитная пушка. Несколько меньший радиус действия с лихвой окупается возможностью использовать ее в любом уголке карты. Доставив EMP на вражескую базу с помощью транспорта «Орка», мы с легкостью выводим из строя защитный периметр и наземную технику, открывая войскам и инженерам путь для атаки. Передвижная электромагнитная пушка в комплекте с мобильной сенсорной установкой обеспечивает надежную защиту нашей базы от подземных юнитов. Последние, испытав воздействие электромагнитного заряда, немедленно оказываются на поверхности и могут быть легко уничтожены обычными средствами — приятный сюрприз для тех, кто не хочет видеть у себя в гостях подземный БТР Nod, заполненный инженерами.

До недавнего времени появление на поле боя подкрепления зависело исключительно от компьютера. В *Firestorm* дебютировал новый контрольный пункт, встраивающийся в Upgrade Center. По нашей команде отряды ветеранов пехоты периодически доставляются в любой уголок карты. Большого сражения они не выиграют, но вот разведать новую территорию смогут весьма и весьма эффективно.

GDI и Nod обзавелись персональными шпионами. Устройство под названием Limped Drone закапывается в землю, а затем прикрепляется к первой же проезжающей мимо машине и позволяет наблюдать за ней. Прикрепив шпиона, например, к харвестеру, вскоре мы не только узнаем месторасположение вражеской базы, но и можем наблюдать за ней даже при включенном генераторе маскирующего поля. Помимо этого обе стороны создали передвижные военные заводы, что должно серьезно изменить уже наработанную игровую тактику. Вариант Nod'a, получивший название Fist of Nod, в комплекте с генератором маскирующего поля позволит незаметно готовить артиллерию и тяжелую технику прямо на задворках вражеской базы. Mobile War Factory GDI невидимкой становиться не способен, зато с помощью воздушного транспорта его можно перенести в любую точку на карте, не беспокоясь о конвое на время путешествия по вражеской территории.

Я говорил о том, что Fist of Nod можно использовать в комплекте с генератором маскирующего поля? Все верно, генератор тоже стал мобильным. Радиус действия у него, конечно, поменьше, чем у стационарного варианта, да и в движении этот юнит использовать нельзя, но зато он до поры до времени служит идеальным укрытием для расположенного на вражеской территории военного завода... и всей техники, которую тот производит. К тому же Mobile Stealth Generator имеет автономный источник энергии, и несколько таких машин с успехом обеспечивают защиту обесточенной противником базы.

У приверженцев Nod'а теперь появился новый любимчик. Изобретение Cabal'a, паукообразный киборг Reaper может на время парализовать сразу трех вражеских пехотинцев. Вооруженный ракетами и способный довольно быстро передвигаться, он представляет собой грозную атакующую силу. Отряд этих существ в считанные секунды расправляется с

оборонительными сооружениями и врывается на вражескую базу, сея хаос и разрушения. Использовать Reaper'а можно только в multiplayer-режиме.

Местная фауна получила подкрепление в лице Tiberian Floater. Это милое создание демократично атакует все что проходит и проезжает рядом, не делая различий между войсками GDI и Nod. Технику ждет мощный электрический разряд, для пехотинцев приготовлено облако тибериевого газа — и, в отличие от примитивной биомассы Floater, является существом вполне разумным и враждебным.

Традиционный multiplayer-режим пополнился еще одним вариантом, получившим название World Domination. Приверженцы GDI и Nod вновь сражаются друг с другом за мировое господство, но на этот раз их битва приобретает более глобальные масштабы. Карта мира разбита на множество секторов, за каждый из которых ведут борьбу несколько отрядов. Некоторые из зон конфликта генерятся случайным образом, другие представляют собой заранее разработанные карты с фиксированным уровнем развития. Битва за мировое господство может занять две-три недели реального времени. Каждый игрок по мере сил

и возможностей помогает правому делу своей организации, отслеживает на карте мира победы и поражения союзников, участвует в глобальной системе рейтингов World Domination — и сражается, день за днем приближая победу.

Expansion pack — это не новая игра и даже не продолжение предыдущей части, это всего лишь небольшое дополнение, довесок, позволяющий скоротать время в ожидании сиквела. Вам понравился Tiberian Sun? Отлично, значит и *Firestorm* скорее всего тоже придется по душе. Вам хочется чего-то нового? Тогда, наверное, стоит подождать выхода следующей игры вселенной Command & Conquer. Основной целью *Firestorm* было изменить привычную стратегию игры, сделав ее более агрессивной и динамичной, и выправить смещенный в сторону Nod баланс сил. Можно считать, что с поставленной задачей expansion pack справился. 18 новых миссий — по девять за каждую сторону, десяток све-

жих юнитов, полчаса видео и крайне необычный multiplayer-режим — набор для обычно-го дополнения более чем достойный. Что до недостатков... Отказавшись от дорогостоящих актеров, разработчики сочли своим долгом сделать ролики максимально долгими и нудными, очевидно в качестве компенсации за отсутствие на экране знакомых лиц. Игра решительно не желает запускаться со своего диска, требуя оригиналный *Tiberian Sun*, затем *Firestorm*, а потом — если приходит в голову блажь поиграть в Skirmish — снова первый диск. Процесс этот поначалу вызывает тоскливо-бешенство... но человек ко всему привыкает. Существовали некоторые опасения, что технические новинки превратят войну GDI и Nod в глобальную битву overpower'ов — когда два человека держат палец на ядерной кнопке, и побеждает тот, кто успел ее раньше нажать. Отчасти они подтвердились, но лишь для multiplayer-режима, который настраивается довольно гибко и позволяет недовольным отключить высокие уровни развития. Для всех остальных *Firestorm* должен

стать приятной возможностью по-новому взглянуть на уже знакомую игру, потратить несколько дней — или недель? — своей драгоценной жизни на прохождение двух кампаний и multiplayer'ные баталии и в очередной раз сказать, что Westwood решительно не способна делать плохие игры.

CINERVIEW



# MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

**Платформа:** PC  
**Жанр:** Role-Playing Game  
**Издатель:** 3DO  
**Разработчик:** New World Computing  
**Требование к компьютеру:** Р-166, 32Mb RAM  
**Онлайн:** www.3do.com



Кто бы мог подумать: такая девушка и вдруг – вампир...

Да... Признаться, такой прыти от New World Computing я не ожидал. Я совершенно искренне не верил анонсам, обещающим релиз игры в марте, и, умудренный многолетним опытом, посмеивался: ну-ну, давайте, давайте. А она взяла и вышла. Восьмая серия моего любимого сериала от моей любимой команды разработчиков. Приготовьтесь, наберите полную грудь воздуха, мы ныряем в Джэдем!

## БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Где проходит грань между искусством, призванным дарить людям радость, и попсой, предназначенный для выкачивания денег из наших карманов? Вопрос непростой. С одной стороны, все вроде бы замечательно: славные ребята из New World Computing под руководством Великого Мастера Джона ван Канегема на наших глазах творят историю волшебного мира Might & Magic. За несколько лет вышло 3 стратегии (Heroes of M&M 1/2/3), 3 ролевых игры (M&M 6/7/8) и один безобразный попсовый экшн (Crusaders of M&M). А с другой стороны, встает резонный вопрос: ребята, а вы не гоните? Все меньше и меньше времени уходит на разработку каждой новой игры, все меньше и меньше оригинальных находок, все более блеклые и однообразные текстуры, повторяющиеся квадраты, штампованные приключения... Когда в 1998-м вышла M&M 6, для многих это был огромный прорыв в сознании, люди увидели, КАКОЙ может быть RPG. Напомню тогдашнюю ситуацию в игровом мире. На протяжении целого ряда лет, примерно с 94-го по конец 97-го, не вышло ни одной БОЛЬШОЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ролевой игры. То есть, разумеется, был Diablo (но это из другой оперы!), была какая-то мелочевка, но в целом жанр настоящих RPG считался тихо угасшим. И вдруг в самом конце 97-го вышел Fallout, весной 98-го – уже упомянутая M&M 6: The Mandate of Heavens, осенью – Fallout 2, а в конце года – Baldur's Gate. Ситуация изменилась в корне, ролевые игры стали всеобщими фаворитами, и тут как из рога изобилия посыпались сиквелы на тех же самых движках.

Поэтому те, кто критикует мистера ван Канегема и обвиняет его в эксплуатации раскрученной торговой марки, разумеется, в чем-то правы. Как правы и те, кто каждый раз с восторгом погружается в уже знакомый и родной игровой мир и возносит хвалу великой NWC, дарящей ему такую радость. Из-за этой непростой и двойственной ситуации данный обзор тоже получился неоднозначным. Я постарался как можно объектив-

ней (насколько вообще возможна объективность у старого фаната сериала) :) проанализировать новую игру, но выводы предстоит делать вам, уважаемые коллеги-геймеры. Приступим!

## ДОЛОЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ И БЛАСТЕРЫ!

На этот раз авторы решили отойти от традиционных коллизий с затерянными космическими кораблями, бластерами и борьбой с инопланетным вторжением. Угроза планете, на которой находятся Эрафия, Эрот и новый для нас континент Джэдем, исходит на этот раз от простого путника со странным именем Разрушитель. Ибо он пришел и вздиг в центре континента огромный кристалл под названием Conflux. Одновременно на четырех концах мира (который, естественно, имеет прямоугольную форму) открылись порталы в измерения Огня, Воды, Земли и Воздуха. Эти события сопровождались большими катаклизмами и массовыми жертвами (см. вступительный ролик к игре), но самое ужасное в том, что через порталы в Джэдем хлынули элементалы, населяющие эти измерения. Место их встречи – тот самый Conflux. Если супостатов срочно не остановить, то всем хана. Но это – в отдаленной перспективе, а пока вас, вместе с торговым караваном, который вы подрядились сопровождать, выбрасывает извержением вулкана на какие-то Богом забытые острова, населенные Людьми-Ящерами (Lizardmen). С первых же минут приходится отбиваться от Реганских пиратов, о

Хорошо пострелять из пушки! Жаль, ядра до корабля не долетают...

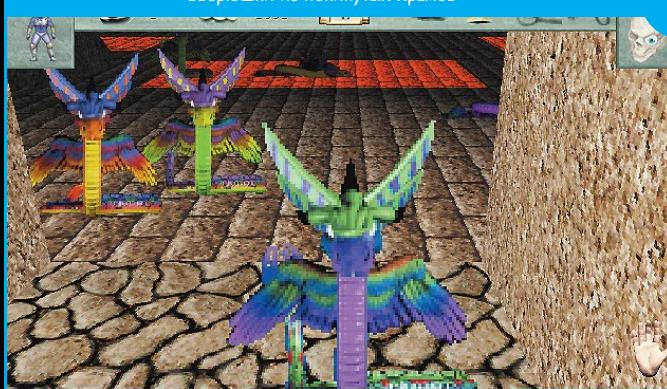


Вид на островок лизардменов с самой высокой точки



Вот такие они, темные эльфы... Лара отдыхает!





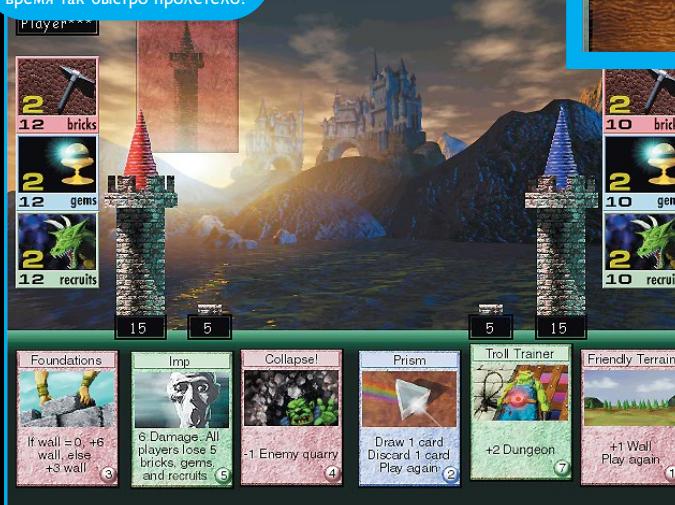
которых мы столько слышали в предыдущих играх, но которых так ни разу до этого и не видели. Ничего так ребята, симпатичные, хоть и одноглазые, умирают легко. Ваша первая задача — выбраться с островов, что совсем не просто, учтывая, что порталы, соединяющие их, разрушены в результате того самого извержения. И лишь после того, как вы окажетесь в Ravensshore — городе темных эльфов, из которого отплыл ваш караван, начнет раскручиваться собственно сюжет игры. И вот уже завалены десятками просьб что-нибудь принести, кого-то спасти, доставить письмо, разрешить загадку... И ведь, как правило, абсолютно непонятно, является ли данный конкретный квест сюжетным или дополнительным (в смысле — необязательным). Нелинейность сюжета просто поражает. Можно присоединиться на выбор к нескольким враждующим фракциям, и это определит как перипетии ваших походений, так и состав партии (об этом — ниже). А в итоге нам предстоит побродить по упомянутым выше измерениям и спасти мир (а для желающих — наоборот, угробить его окончательно). На этом позвольте про сюжет закончить, (подробности — см. в прохождении) и перейти к техническим вопросам.

### КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ / КАК ЭТО ИГРАТЬ

Мы знали, мы все прекрасно знали, что движок будет старый. Хорошо это или плохо — сложно сказать однозначно. Сдается мне, что число «три» — волшебное. Это — максимальное количество игр, которые можно без особых проблем склеять, используя один engine. Вот, например, Infinity. На нем сделали Baldur's Gate, Planescape: Torment, а сейчас на подходе Icewind Dale — тоже AD&D, тоже Interplay. И когда игра выйдет, то, независимо от своих достоинств, получит за движок порцию тухих помидоров от придирчивой геймерско-журналистской братии: не фига нам тут по третьему разу те же спрайты рисовать! Да, к слову о спрайтах, ведь в M&M VIII был по-прежнему правят именно они! Все монстры, деревья и объекты по своей сути являются лишь плоскими картинками, повернутыми к игроку. Однако сам мир вполне трехмерен, а значит — подавай нам 3D-акселераторы. Здесь я должен сделать еще один маленький экскурс в историю. В 6-ю серию

Might&Magic, вышедшую весной 98-го года, поддержка 3D-ускорителей не

Acromage — отличная игра. Можно полночи убить на нее, а потом удивляться: как это время так быстро пролетело?



была включена по одной простой причине: во-первых, эти карточки были в то время довольно редким явлением, распространенным в основном среди поклонников жанра Action, а во-вторых, потому что основным агрегатом тогда была пресловутая Voodoo Graphics, имевшая в зависимости от модификации от 2 до 4 Mb видео памяти. Этого объема было недостаточно, чтобы хранить огромное количество разных текстур даже в подземельях, не говоря уже об открытых пространствах. Впрочем, та серия (моя любимая, кстати) действительно отличалась ОГРОМНЫМ разнообразием во всем. Там практически каждая комната каждого заброшенного замка или храма имела свой непов-

И почему лизардмены и Регнанские пираты так не любят друг друга?



торимый узор на полу, стенах и потолке. Увы, ни 7-я, ни 8-я серии не могут этим похвастаться. Может быть благодаря этому, может — из за того, что ускорители стали помощнее, а скорее всего — чтобы отвязаться от тех, кто громко и вслух возмущался, поддержка 3D-карт в них была введена. Стали ли игры от этого красивее или лучше? Да нет, конечно. Чистой воды дань моде. Во всяком случае, в софтверном режиме они стали еще сильнее тормозить. А кому сейчас легко? Между прочим, картинки к данной статье были сделаны тремя различными способами: в софтверном режиме, с использованием Voodoo 1 и Voodoo 3. Попробуйте-ка с первого взгляда угадать, что тут есть что. :)

Трехмерный Джедем мы по-прежнему обозреваем от первого лица, а физиономии героев, как встарь, расположены внизу экрана. В зависимости от обстоятельств, они бывают радостные, разочарованные, больные, перекошенные или просто... побитые. Впрочем, нововведения тоже есть. Ушла в небытие боковая интерфейсная панель (впрочем, я бы не сказал, чтобы это что-нибудь существенно изменило). Все то же управление стрелочками. В принципе, появилось некое ПОДОБИЕ mouselook, но, пардон, это извращение. Зажимать левую клавишу мышки, чтобы взглянуть вверх или наклониться — увольте, клавиши Delete и Page Down еще никто не отменял. Зато теперь на карте домики учителей отмечаются синими кружочками. Плюс на ней стало можно делать пометки. Удобно. Улучшился журнал, так, например, он фиксирует имена и адреса тренеров всех уровней — даже экспертовых. Музыка и озвучка — как всегда, на пять с плюсом. В целом, если покопаться, мелких отличий можно найти множество, просто жалко журнальной площади все их расписывать, поэтому давайте перейдем к самому главному в любой RPG — к ролевой системе.

Оружейный магазинчик.  
Выбор небогат, но лиха беда — начало!



Люди-змеи. Самое гадкое, что их укус ядовит



8.0

- |   |             |
|---|-------------|
| 1 | VIDEO       |
| 1 | SOUND       |
| 2 | INTERFACE   |
| 2 | GAMEPLAY    |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS   |

**ВАМПИР ДРАКОНУ — ТОВАРИЩ**

Ветераны предыдущих серий могут сразу пропустить этот абзац, ибо речь в нем пойдет об азах ролевой системы Might&Magic, и предназначен он главным образом для тех, кто сейчас впервые начинает с ней знакомиться. Вообще говоря, система классная. Главное ее достоинство в том, что она не является портированным на PC сводом настольных правил, а была изобретена Джоном ван Канегемом специально для компьютерной реализации. Конкретнее? Пожалуйста. Есть классы героев, которые одновременно определяют их расу — вампир, тролль, темный эльф и т.д. (вообще-то традиционно класс означал профессию и не был напрямую связан с расовой принадлежностью персонажа, но в Day of the Destroyer разработчики совместили эти два понятия). Забудьте об AD&D'шных заморочках, вроде того что Armor Class уменьшается с улучшением защиты и нельзя одновременно одевать два магических предмета. Забудьте обо всем прочем и об ограничениях на максимальный уровень персонажа. Здесь все просто и логично. Чем больше Armor Class, тем защита лучше. Рост атрибутов (сила, интеллект и т.д.) не ограничен, как впрочем и максимальный уровень героев. При переходе на новый уровень персонаж получает фиксированное число Hit Points и Mana Points, зависящее от его класса. Нашел магические предметы — одевай на здоровье и в любом количестве. никаких заучиваний заклинаний перед сном: есть мана — колдуй, есть синие пузыри с маной — пей и колдуй, все кончилось — дерись чем умешь. Но, естественно, если бы все было так просто и легко, то и играть стало бы неинтересно. Поэтому здесь тоже есть свои хитрости. Например, набрав опыт, необходимый для перехода на новый уровень, вы не сможете просто нажать кнопку Level Up. придется отыскать тренировочный зал, и только там ваши героям поднимут уровень (между прочим — за деньги!), и они получат прибавку к здоровью и запасу магии, а также — несколько Skill Points, которые вы сможете самостоятельно использовать для улучшения их навыков. Чем выше уровень — тем дороже тренировка, и одновременно труднее найти учителей: тебе просто скажут в академии, что с такими умениями персонажу следует работать здесь тренером. Уже не так весело? Идем дальше. Для каждого класса имеется несколько навыков, которые он может освоить, и огромное количество умений, недоступных ему по определению. Некоторые запреты очевидны — маг не может носить кольчугу и тем более панцирь, рыцарь — колдовать, а священник — драться острым оружием. Дальше уже идет вопрос баланса, ведь ни один класс не должен иметь очевидное превосходство над другими. Но и это еще не все. Для каждого навыка существует 4 степени владения: Normal, Expert, Master и Grand Master. Как правило, чтобы увеличить мастерство, требуется определенный уровень проакции навыка (для Эксперта — обычно 4, для Мастера — 7), кроме того, атрибуты героя должны быть не ниже неких значений. Каждая новая степень владения скиллом не только количественно увеличивает его эффективность, но дает серьезные качественные преимущества. Например, маги и священники получают доступ к новым, более сильным заклинаниям. Лучники — стреляют двумя стрелами сразу, вампиры получают способность летать, эффект от применения магии или оружия удваивается, утраивается, утверждается и так далее. Естественно, невозможно из Эксперта превратиться в Мастера самостоятельно. Для этого вам тоже потребуются учителя, которые живут в самых разных частях игрового мира и которые требуют весьма приличные денежки за свои услуги. И учите, даже если герой данного класса в принципе способен освоить умение, скажем, стрелять из лука, то совсем не факт, что он сможет стать в нем хотя бы экспертом, не говоря уже о Мастере или Гранд-Мастере. Я не очень вас запутал? Потому что у ролевой системы Might&Magic есть еще одна уникальная особенность: герои растут в рамках своего класса. Например, в предыдущих сериях Cleric становился Priest'ом, а еще позже — High Priest'ом; Sorcerer — Wizard'ом и Archmage'ом, Knight — Cavalier'ом и Champion'ом, и так для всех классов. Как правило, для каждого апгрейда необходимо выполнить ОЧЕНЬ большой и длинный квест, но результат себя оправдывает на все 100%: герои получают огромную прибавку к здоровью и запасу магии, а также — способность становиться Гранд-Мастерами. И последнее. Во время сна персонажи полностью восстанавливают здоровье и магическую энергию, а спать они могут практически где угодно — была бы еда.

Ну вот, а теперь, когда все читатели представили себе в общих чертах, что же это за штука такая — ролевая система Might&Magic, давайте посмотрим, как она эволюционировала на протяжении последних трех игр. В M&M 6 была доступна всего одна раса — человек — и 6 классов: рыцарь, клерик, маг и их гибриды — паладин, лучник и друид. В игре было 3 степени владения навыками — Normal, Expert и Master. Через год в 7-й серии авторы добавили 3 новых расы (гоблины, эльфы и гномы) и 3 класса (вор, рейнджер и монах). Появился также Гранд-Мастерский уровень владения скиллами. В игре были две различных концовки — за хороших и за плохих, — и выбранная игроком сторона определяла второй апгрейд героев (например, Wizard мог стать Archmage'ом, а маг — Lich'ем). Сегодня мы имеем ситуацию принципиально иную: раса и класс — суть одно и то же. Подробный разбор доступных героев см. в прохождении, а здесь ограничимся перечислением: Рыцарь (вояки и рубаки), Клерик (лечитель и повелитель светлых сил), Темный Эльф (лучник и прирожденный торговец), Минотавр (силач и мастер топора), Тролль (очень много здоровья и способность к регенерации), Вампир (неплохой колдун,



Тот самый кристалл, который Эскатон воздвиг в центре Ravenshore



Ravenshore ночью

способен высасывать жизнь из врага, а на высоком уровне — летать), Некромант (темный аналог Клерика) и Дракон (дышит огнем и специалист по магии стихий). Насколько разработчикам удалось соблюсти при этом баланс — сказать пока трудно, слишком много этого изменилось. При этом учтите, что, например, рыцари и драконы — на дух друг друга не переносят и вряд ли согласятся находиться вместе, в одной партии. Таким образом, состав группы определяется лишь вашими действиями и мировоззрением (а вот это уже называется «отыгрыш роли», шутка, к сожалению, сильно дефицитная в компьютерных RPG).

Еще одно принципиальное новшество Might&Magic VII: Day of the Destroyer в том, что вы не формируете партию перед началом игры, а стартуете с одним-единственным героем. Подобно Baldur's Gate, на протяжении игры вам встретятся потенциальные попутчики, которых можно присоединять к партии, а в случае нужды — увольнять. Впрочем,уволенные товарищи не исчезают, а тусуются в Гостиницах (Adventurer's Inns) и готовы по первому требованию вернуться в ваши ряды. Очень изящно решен вопрос с навыками присоединяющихся персонажей. Ведь, посудите сами, на кой черт нужен в партии второй герой с прокачанным скиллом Merchant (умение торговаться)?

распоряжение с приличным запасом свободных Skill Points, которые вы волны тут же распределить по собственному усмотрению. За это авторам — отдельное большое спасибо! Некоторые присоединяемые персонажи критичны для дальнейшего прохождения. Например, в самом начале игры вам встретится Священник Fredrick Talimere, у которого есть магический кристалл, необходимый, чтобы выбраться с этих чертовых островов. Конечно, можно включить его в партию, взять кристалл, броню, оружие, а потом — уволить. Можно. Но я бы лично не советовал соваться в Abandoned Temple без священника — убыточно. :)

На этом разрешите закончить раздел, посвященный персонажам, тем более, что он и так получился очень большим. Поглядим, что еще нас ждет в Might&Magic VII.

**ПЕРЕКИНEMСЯ В КАРТИШКИ, ПОХИМИЧИМ, ПОПУТЕШЕСТВУЕМ И ПОТОРГУЕМ**

Одной из самых клевых фишек предыдущей серии была карточная игра Acromage. Как, вы не играли в Acromage? Вы много потеряли! Конечно, это не Magic: the Gathering, но, в принципе, довольно похоже. Основное отличие в том, что игра очень простая, и любой человек за 2 минуты может ей научиться прямо в процессе. Подробное описание правил ищите в прохождении, а здесь стоит упомянуть лишь о том, что отныне вам не нужно лезть в сырое и темное подземелье за колодой — приходите в любую таверну и играйте. Всемирный чемпионат в самом разгаре, и выиграв во всех 11 тавернах Джэдема, вы получите в городе темных эльфов Ravenshore ценные призы.

Практически в неизменном виде перешла из предыдущей серии алхимия. Выжать травку в бутылку может любой. Смешать два простых эликсира — только герой со скиллом Alchemy. Смешать производные эликсиры — Alchemy Expert и т.д. Черные, самые мощные напитки могут делать только Гранд-Мастера. Они стоят в сотни раз дороже своих ингредиентов и способны выручить вас в любой ситуации. Короче, еще одна интересная игра в игре, консерватизм разработчиков здесь только приветствуется

Весь целостный мир Jadame разбит на локации, между которыми можно путешествовать на кораблях, на извозчике и на своих двоих. В каждом регионе встречаются торговцы, которые что-то продают и что-то покупают. Теоретически вы можете сколотить кучу денег, перевозя товар из города в город, но на практике я ни разу не слышал, чтобы люди всерьез этим занимались: уж больно занудно, да и ящики занимают очень много места в Inventory. Тем не менее, фишка приятная, способствует, так сказать, погружению... Вот, собственно и все, осталось лишь высказать напоследок некоторые соображения.

**АДАЛЬШЕ?**

Действительно, а что нас ждет впереди? Очевидно, что концепция и движок, лежащие в основе Might&Magic 6/7/8, исчерпаны, и не менее очевидно, что оба сериала — и стратегический и ролевой — рано или поздно будут продолжены. По непроверенным, но надежным данным Might&Magic 9 будет использовать LithTech Engine. Как это понимать и что из этого следует? Тут я могу ответить совершенно точно: не знаю. Лишь для меня полигональные монстры и mouselook никогда не являлись самоцелью. Тревожит другое: смогут ли авторы сохранить атмосферу и ощущение целостного мира, переходящее из серии в серию? Не превратится ли отличная ролевая игра в плохой action (тем более, что за примерамиходить не надо — Crusaders of M&M, вечный позор New World Computing)? Можно взглянуть на это дело и с другой стороны: переход на новый движок, а тем более — на движок другого поколения, дело долгое и трудное. И наверняка у команды разработчиков будет достаточно времени, чтобы придумать кучу новых идей, оригинальных находок, какой-нибудь свежий сюжет и, наконец, вернуть городам и подземельям утраченную индивидуальность! До свиданья, волшебный мир Enroth-Erathia-Jadame! Дасть Бог, мы еще встретимся!

Предрассветный туман... прям зябко становится!



ваш .internet

ваш www.сервер

ваш zenon.ru

ваш e-mail

### **INTERNET МОЖЕТ БЫТЬ НАДЕЖНЫМ!**

Доступ в Internet: удобные тарифные планы, неограниченный ночной доступ за \$25 в месяц, Z-Surf - тариф для экономных

Выделенные линии: разработка индивидуальных проектов, самые современные решения, цены снижены!

Хостинг виртуальных серверов: от \$10 в месяц, любые объемы дискового пространства, лучшие цены на Dial-Up для владельцев серверов

Colocation - физическое размещение сервера на канале 155 Мбит

E-mail: [info@zenon.net](mailto:info@zenon.net)

Тел. (095) 250-4629

### **Техническая поддержка - круглосуточно!**



ZENON N.S.P.

<http://www.zenon.ru>

Fe

**H**и для кого не секрет, что игры постоянно становятся всё более сложными, а сцены в них всё более реалистичными. Понятно, что основной проблемой при росте сложности и реалистичности становится аппаратное обеспечение. NVIDIA и S3 восприняли это и интегрировали в свои последние продукты поддержку аппаратных преобразований и освещения, компания 3dfx подошла немного с другой стороны и представила свою технологию T-Buffer, карты от Matrox поддерживают специальный метод рельефного текстурирования, а вот ATI не слишком шевелилась, нарастив у последнего поколения продуктов лишь Fillrate.

Это не могло не сказаться при раскладе рынка. ATI безусловно не осталась довольно своей опустившейся позицией на рынке и теперь пытается отыграться за счёт анонса новых технологий, которые будут представлены на готовящемся в пятницу GDC. Исторически сложилось, что для создания эффектной игры силы бросались на одно направление — либо мы имели слабенькую геометрию, размыты текстуры и безумные FPS, создающие драйв; либо сверх-детализированные текстуры, реалистичные модели но с маленьким FPS, компенсировавшимся реалистичностью. Возможно следующее поколение продуктов ATI сумеет соединить оба подхода. В этом году слова "фотореалистичный", "кинематографический", "аппаратный" используются повсюду. Рассмотрим, что приготовила нам ATI и чем её технология так отличается от остальных.

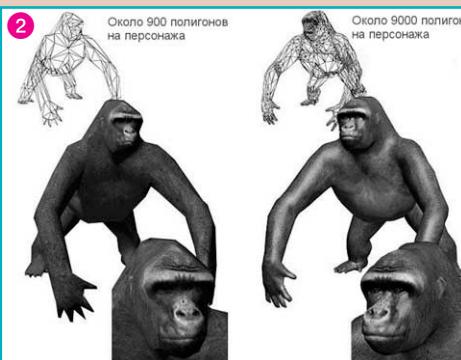
Ограничения современных игр:

- Модели персонажей — несмотря на то, что в современных играх количество полигонов на персонаже значительно увеличилось (как пример можно взять Quake 3 Arena и сравнить его с Quake и Quake2), за счёт примитивных средств анимации персонаж недостаточно реально выглядят.
- Детализация объектов — как правило объекты представлены примитивными моделями с простыми текстурами в низком разрешении. Такие технологии как Bump Mapping и Environment Mapping могут существенно увеличить реалистичность игрового окружения за счёт добавления бликов, рельефности, отражений окружения и т.д.
- Эффекты окружения — в современных играх недостаточно проработаны эффекты отражения, воды, различных поверхностей. Необходима дополнительная работа в этой области для придания окружению большей реалистичности.

Компания ATI считает, что новая разработка — так называемый Charisma Engine позволит внести серьёзные изменения и акселерировать многие, до этого рассчитывавшиеся программно, либо не рассчитывавшиеся вообще вещи. Рассмотрим действие CE более детально:

Как видно из этого чарта ① Charisma Engine — TCL ядро, или T&L ядро нового поколения. Ключевыми особенностями нового ядра являются поддержка вершинного текстурирования и интерполяции ключей анимации. Термин T&L пришёл в мир PC впервые с пресс-релизом S3, объявившей о своей новой разработке — S3TL в Savage2000. Сегодня не существует игровых приложений, эффективно использующих новую технологию. Несмотря на это компания ATI пошла дальше и разработала TCL нового поколения. Чтобы понять, как можно использовать мощь нового ядра достаточно сравнить две модели персонажа ②.

Особенно стоит обратить внимание на лицевую часть персонажа — в случае 9000 полигонов мы получим куда более детальное выражение. По той же причине сложно грамотно осветить первую модель



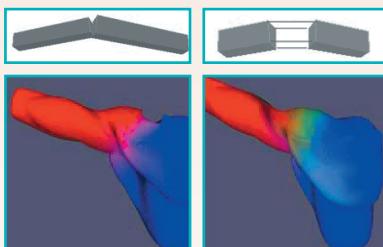
— при аппаратном освещении персонаж будет выглядеть более неестественно, что связано с аппаратными ограничениями затенения.

Согласно информации от ATI следующее поколение игр, использующих возможности нового Charisma Engine сможет иметь в 10 раз более сложные модели. Сегодня рано делать какие-либо выводы относительно производительности, потому что даже для сверхмощной PlayStation 2 реальные цифры сложности персонажей — от 2 до 3 тысяч полигонов. Кроме того, велика вероятность, что ATI качественно проработает алгоритмы освещения, а также оптимизирует скорость их работы. Аппаратное освещение и производительность ядра с использованием максимально доступного количества источников станут важнейшими характеристиками акселераторов следующих поколений. Сегодня ядру типа GeForce 256 доступно 8 динамических источников освещения, однако их использование на практике приводит к серьёзной потере производительности. То же самое касается многих других аспектов работы акселератора — при попытке одновременного использования рельефного текстурирования, карт окружения, тяжёлого мультитекстурирования и слаживания мы получим мощный удар по производительности ядра.

### СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ И ИНТЕРПОЛЯЦИЯ

Второй проблемой сегодня становится скелетная анимация персонажей. Времена, когда она не использовалась прошли, однако на сегодняшнем уровне есть множество технических ограничений, не позволяющих достигнуть большей реалистичности. Представим, что нам необходимо согнуть в плече руку.

В виде кости это смотрится не так страшно, даже издалека на персонаже это выглядит вполне normally, но если рассмотреть результат такой трансформации внимательнее, то вот что мы получим:



Особое внимание стоит обратить на излом плеча, именно в этом месте сказывается интерполяция скелетной анимации. Однако не стоит думать, что установив у себя акселератор с Charisma Engine вы немедленно получите на порядок лучший вид персонажей. Как и в случае с алгоритмами T&L использование интерполяции скелетной анимации требует поддержки разработчиками. Сегодня алгоритмы интерполяции скелета персонажа пишут сами разра-

ботчики. Как пример удачной реализации можно привести Half-Life. Если вы желаете посмотреть на дефекты такой анимации поближе, скачайте OpenGL Quake 1.13 и запустите его с поддержкой интерполяции. Особенно хорошо видны деформации при анимации на монстрах Ogre и Grunt.

ATI не изобрела аппаратную интерполяцию скелетной анимации. Сам стандарт давно вынесен в API Direct3D и поддерживает 2-х, 3-х и 4-х матричную интерполяцию. GPU GeForce 256 поддерживает аппаратно 2-х матричную интерполяцию. Но даже она сегодня практически не востребована в реальных приложениях. Единственным приложением, реально использующим аппаратную интерполяцию скелетной анимации по двум матрицам является DMZG. Но выход игры на этом ядре планируется к концу 2000 началу 2001 года. Фактически получается, что ядро с поддержкой Charisma Engine будет поддерживать большее количество опций DirectX 7.

### FILLRATE, КОНВЕЙЕРЫ, ТЕКСТУРИРУЮЩИЕ БЛОКИ

Другая актуальная сегодня проблема — Fillrate акселератора. Основной метод подсчёта Fillrate — умножение частоты ядра на количество пиксельных конвейеров. В результате простых математических вычислений мы получаем теоретическую величину пиксельного Fillrate. Часть этого Fillrate тратится на scene drawing, то есть то, что мы видим перед собой в каждый момент времени. А другая часть на scene overdraw — данные которые видят и рассчитывают акселератор.



Каждый пиксельный конвейер может иметь несколько текстурирующих блоков. Savage2000 и готовящийся NV15 имеют по два текстурирующих блока в каждом конвейере, GeForce 256 и готовящийся VSA-100 по одному блоку в каждом конвейере. Верхняя диаграмма показывает эффективность работы ядра при определённом количестве текстурных блоков в конвейере. Последним жёлтым цветом выполнен график возможной эффективности готовящегося продукта ATI, который будет иметь три текстурных блока на конвейере.

### ПРИМЕР ПРАКТИЧЕСКОГО МУЛЬТИТЕКСТУРИРОВАНИЯ

Пример использования трёх текстурных карт можно привести на примере груши на рисунках ниже. Если визуализация такой сцены будет проходить на акселераторе класса Voodoo Graphics, то потребуется три прохода для наложения каждой текстуры, в результате даже при минимальной сложности сцены будет потрачено огромное количество времени. GeForce 256, способный накладывать до 2 текстур за такт двумя конвейерами сумеет отрисовать два



таких кадра за три такта. Savage2000 и готовящийся продукт ATI смогут сделать это за один такт. Но не стоит забывать о аппаратной поддержке со стороны разработчиков, пока мы имеем приложения, способные накладывать не более двух текстур за такт.

### ОБЪЕМНЫЕ ТЕКСТУРЫ

Ещё одной интересной особенностью следующего продукта ATI станет поддержка объёмных текстур. Объёмные текстуры не стоят путать с рельефными текстурами. Это совершенные разные вещи. К сожалению, сегодня эта технология поддерживается лишь версией 1.2 OpenGL, а поддержка в DirectX информации нет. В качестве примера можно привести кадр из фильма "Привидение" где главный герой проходит через дверь, наблюдая по пути структуру двери. Использование этой технологии потребует больших затрат аппаратных ресурсов, однако в случае использования можно достичнуть серьёзной визуальной эффективности.

### РЕЛЬЕФНОЕ ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Что касается средств, поддерживаемых уже сегодня то ATI пошла на серьёзный шаг, лицензировав EMBM рельефное текстурирование, использующееся сегодня лишь у плат от Matrox. В результате новый продукт ATI будет поддерживать рельеф через стандартный метод выдавливания (Embossing — поддерживается даже TNT), методом Dot Product 3 (поддерживается GeForce 256, 3DLabs Pmedia 3 и некоторыми другими), а так же EMBM (пока только у Matrox). Последний метод является самым детальным, но и требует больше всего ресурсов. ATI заявляет что сможет делать рельефное текстурирование за один проход без дополнительных затрат времени. Сегодня хорошим методом использования рельефного текстурирования могут служить демо-файлы от Matrox, Microsoft и GL Quake 1.13, который, кстати, смотрится наиболее эффективно но использует метод выдавливания.

### КАРТЫ ОКРУЖЕНИЯ

Сегодня DirectX поддерживает один метод наложения карт окружения — Cubic Environmental Mapping. В OpenGL 1.2 поддерживается три метода — Spherical, Cubic и Dual-Paraboloid. Возможна в следующей версии Direct3D будет больше режимов наложения карт окружения.

Так же следующий продукт от ATI будет поддерживать Projective Texturing. Как пример практического использования можно привести Nocturne, где было помещение с прожектором, показывающим на стене кусок фильма. Если персонаж будет пересекать луч света, то при помощи проецируемых текстур можно будет создать на нём реалистичное отражение фильма. Кроме того использование этой технологии делает возможным Shadow Mapping.

Вот пример практического использования Shadow Mapping ③.

Если переложить это на Quake, то использование Shadow Mapping позволит генерировать тени персонажей и объектов на стенах, полу, других предметах и т.д., что придаст больше реалистичности для игры в одиночку.

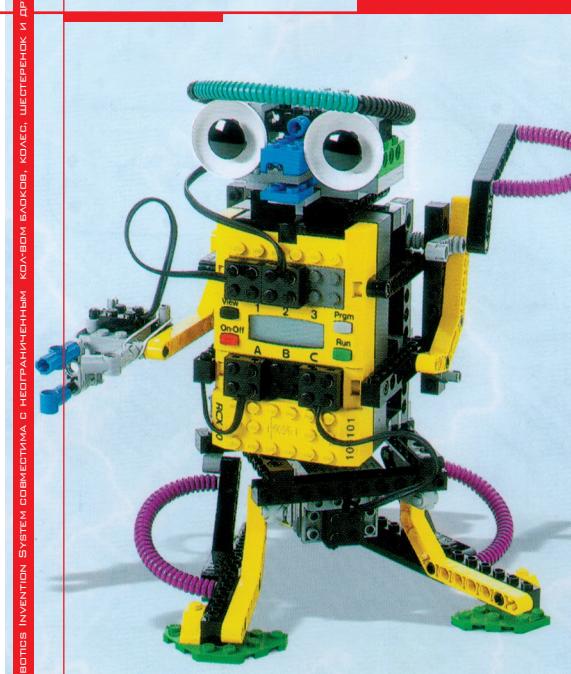
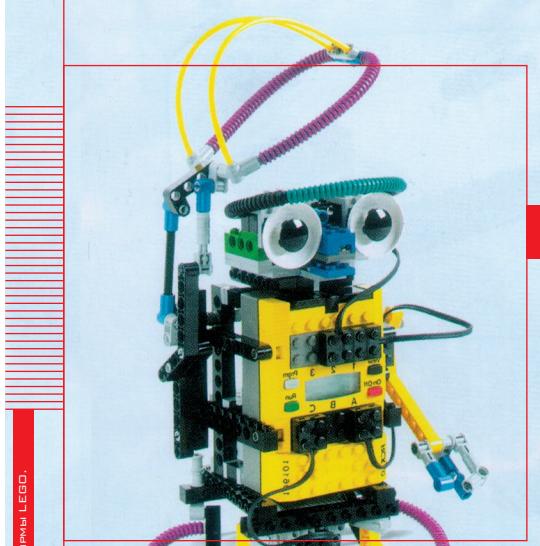
### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Карты от ATI будут поддерживать как стандартный SDRAM и SGRAM, так и DDR память. Так же будет возможность использования нескольких чипов по технологии Maxx. Сегодня сложно представить, на что способны два чипа с аппаратным T&L и огромным Fillrate. К сожалению первые изделия появятся не так скоро. Сегодня возможности нового ядра выглядят на фоне последних чипов nVidia/3dfx/S3 весьма впечатляюще, даже с выходом NV15/VSA-100 и Savage2000+ технологии ATI выглядят серьёзными конкурентами. Но не стоит забывать о шестимесечном цикле nVidia, готовящихся анонсах чипов 3dfx, ответе S3 на NV15. К моменту появления может случиться, что ядро от ATI станет рядовым, низкопроизводительным ядром, то есть повторится история с Rage128, Maxx.

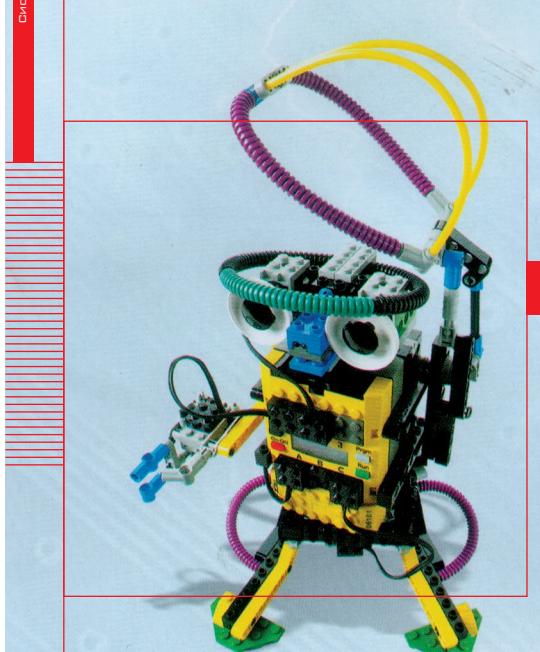


мменту появления может случиться, что ядро от ATI станет рядовым, низкопроизводительным ядром, то есть повторится история с Rage128, Maxx.

**СИ-ЖЕЛЕЗО**



ЦЕНА НАБОРА: 350\$



**Система Роботика INVENTION SYSTEMS** включает в себя:  
-727 частей, необходимых для постройки Вашего робота  
-2 мотора  
-2 датчика на оптическое сопротивление с предметами  
-MINI STORMS CD-ROM с инфракрасными программами  
-Инфракрасный передатчик  
-RX9 - "Мозг" Вашего робота  
-Руководство

ЗАКАЗ ПО ИНТЕРНЕТУ: [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

E-MAIL: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

ТЕЛЕФОН: (095) 258-8627

(812) 311-83-12

в сотрудничестве с [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)

# НОВОСТНАЯ ЛИНИЯ

## CEBIT IMAGINATIONS

На CeBit была продемонстрирована мобильная машинка, где в небольшом корпусе разместили процессор, всю начинку системы вместе с накопителем на 16Гб. В принципе ничего особенного, если бы не впечатления давнишнего знакомого — ведущего сайта Guru3D Гильберта. На обычный вопрос "Как дела?" Гильберт ответил примерно следующее: "Да вот, был тут на CeBit, вертол в руках этот компьютерчик, куда засунули 16Гб винт и 256Мб памяти. Ничего так себе, да и выглядит неплохо, вот только я понять не могу — ну зачем он такой нужен? С собой носить нельзя — он без экрана, апгрейдить нельзя — всё максимально компактно... Какой смысл, я понять так и не смог. А вообще там дурдом, больше 700 тысяч человек, духота и толкотня." Повидав воочию Comdex, российский Comtek и тому-подобные тусовки, мы ему полностью верим.



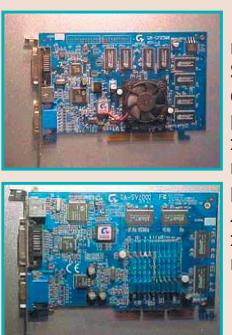
ко я понять не могу — ну зачем он такой нужен? С собой носить нельзя — он без экрана, апгрейдить нельзя — всё максимально компактно... Какой смысл, я понять так и не смог. А вообще там дурдом, больше 700 тысяч человек, духота и толкотня." Повидав воочию Comdex, российский Comtek и тому-подобные тусовки, мы ему полностью верим.

## СТАНДАРТ DVD ВЗРОСЛЕЕТ

Теперь на носитель прежних размеров уже можно записать 9.4Гб, к сожалению, пока это лишь прототип, и неизвестно, когда появятся первые коммерческие модели, однако пристр почты в два раза это серьёзно. Первые диски демонстрировались FujiFilm и были выполнены в виде картриджей. Никто и не сомневался, что средства такого объёма не будут распространяться на манер CD-R/RW носителей.



**О ПЛАНАХ ДРУГИХ КОМПАНИЙ**  
на производство базирующихся вокруг ядра Savage2000 плат мы уже слышали. На фотографии изображён GA-GF2560 на GeForce 256, а рядом GA-SV2000 на ядре Savage2000 от того же производителя. Кто желает поставить себе нетленно-голубой акселератор? И ведь потерянется всё это великолепие за стеклами металлического корпуса наших серых ПК, а как жаль — такое буйство цвета идёт в последнее время внутрь ПК...



## СТЕРЕО-МОНИТОР

Лет так десять назад в продаже было множество стерео-открыток. Технология изготовления прости до безобразия — кто проявив минимальную пытливость хоть раз её вскрыл и исследовал — тот настоящий мастер-ломастер, зато поймет как устроен стереомонитор без причинения урона дорогостоящей игрушке — несколько полу-прозрачных слоёв с различными ракурсами в результате чего имеем объём. Понятно, что разговор идёт о TFT экранах, организовать на которых несколько слоёв не так сложно. Дисплей будет стоит очень не мало, потребуется аппаратная и программная поддержка со всеми вытекающими... Наибольшая польза при применении таких дисплеев сегодня — CAD и 3D моделирование, сразу оценят внешний вид модели на экране очень и приятно и полезно. Может быть через несколько лет выйдет "Windows 3D" с трехмерными иконками, в Word встроят трехмерные шрифты, а самые прогрессивные (как мы с вами) возвратятся на 2D штукеры :)

На CeBit был представлен "авто-стереоскопический" 3D-Display от Dresdner. Сегодня устройство позволяет выводить 1280x1024 с разбросом в 25 градусов. Для демонстрации использовалась старенький Diamond FireGL 1 под WindowsNT. Кроме Dresdner свои наработки продемонстрировал Берлинский Heinrich-Hertz-

Institut. По заверениям специалистов на этом дисплее можно будет поиграть и в свеженькие игры под управлением Win98. Хотя учитывая цену, не всякий владелец затонированного насмерть "Grand Cherokee" сможет купить себе такой наворот. И ещё одна приятная деталь — написан специальный драйвер для GeForce 256, воспользоваться которым можно будет например с "Rally Championship 2000". А как же Quake 3? Информации пока нет.

## ПОНЕСЛОСЬ... SONY НА CEBIT CIEE1394 НОВИНКАМИ

Не успели вчера рассказать о FireNet новинке, как свою версию предложила Sony. Но тут всё более глобально — Unibrand предлагает объединить в сеть компьютеры и периферию, Sony желает сделать то же самое на уровне бытовой электроники. Для соединения будет использоваться оптоволокно, способное передавать до 400Мегабит информации. Представляете себе картину подсоединения бытовой стиральной машины к РС? Давно пора! Жутко надоело крутии всевозможные ручки и читать инструкцию, что означает к примеру программа с номером 20. Выбрал в меню на экране компьютера, что там сегодня стираем и вперед... То же самое с микроволновками, там же черт ногу сломит! Для примера — свои первые разогретые блинчики я смог сделать через пол-года после покупки этого девайса. Ну не жениться же в самом деле только из-за этого. Проще поддержать Sony в их приятных начинаниях :-)

Ещё Sony показывает на CeBit новый FireWire-ATM-Gateway, позволяющий соединение IEEE-1394 устройств и передачу данных в глобальную сеть. Таким образом можно реализовать управление бытовой электроникой, системами слежения и т.д. с удалённого терминала. В целом, похоже IEEE1394 пошёл в народ...

## ЗАПАЛИЛИ ПРОЦЕССОРАМИ

К выпуску горячих версий продуктов AMD/Intel мы настолько привыкли, что даже забыли о других производителях. Первой о себе напомнила Transmeta, затем нетленный Cyrix, теперь и VIA желает внести свой вклад. Появились данные, что разработанные группой инженеров IDT Centaur Samuel и Samuel II собираются скоро официально выйти в свет. Новые продукты не призваны конкурировать с мэтрами индустрии по скорости, а предназначены для Low-End рынка. Заимствованная у Intel идея неиспользования юнита второго уровня и частота в пределах 500-700MHz это Samuel. А Samuel II будет иметь 256Кб кэша. Насколько будет сравнима производительность Samuel и Celeron мы увидим после проведения первых независимых тестов. Ожидаемое массовое появление в этом полугодии.

## НОВОЕ ОТ ATI

Компания ATI пожинает первые плоды. Новинка на рынке интегрированных решений с страшным именем S1-370 TL предназначена обладателям процессоров Intel на Slot-1 и Socket-370. Особо хочется отметить наличие T&L ядра, способного теоретически обработать до 12.5 миллионов полигонов в секунду. Понятно, что цифры пиковые и реально мы их не увидим. Из других красивых цифр fillrate в "330 мегапикселов с текстурами". Любопытная такая частота... Имеем два варианта — два конвейера рендеринга при частоте ядра 165MHz, либо четыре но с частотой 82.5MHz последняя цифра несколько нестандартна, поэтому есть основания считать что частота чипа 165MHz. Ядро S1-370 TL способно отрисовывать до 4 пикселей за такт, вероятно, но пока не подтверждено эта цифра в режиме монотекстурирования. В целом на рынке интегрированного "на борту" 3D это прорыв, и уж тем более не сравнимый с предыдущими продуктами ATI. Посмотрим, что эта

штучка покажет в бенчмарках. Сама ATI позиционирует новое ядро как конкурента i810, политически правильно, продукты принадлежат к одному классу, но сравнивать хотелось бы с чем-то более весомым. Что касается теоретически названных цифр, то ядро GeForce может отрисовать до 240 мегапикселов с 480 мегатекселем и в приведённые ATI цифры верится с трудом. Интегрированное ядро с существенно более высоким, нежели у GeForce пиксельным Fillrate это слишком. Как известно, пиксельный Fillrate во многом определяет скорость вывода графики в старых играх.

## NV11/15

После первых показов VSA-100 продуктов мир опять зафлийм. Крупные хардверные конференции наполняются лозунгами "Долой nVidia" и "Сами мы..." и "3dfx — припнули!", народ пытается что-то другому доказать на основе теоретических данных. Тут же появилось немного информации о NV11/NV15, нечто вроде утечки "Чтобы не отвлекались".

Прежде всего стоит отметить высокую частоту NV11 — 166MHz. Имея два конвейера с возможностью наложения двух текселей на пикセル за такт для каждого мы получим максимальный пиксельный Fillrate на уровне 332 мегапикселя. Ожидаемые продукты на VSA-100 серии 5x00 будут иметь аналогичный Fillrate. Учитывая поддержку S3TC (кросс лицензирование с S3) и T&L, традиционно стабильный OpenGL ICD можно смело предсказать очередной успех чипов nVidia. Прежде всего NV11 составит конкуренцию не себе, а своему отцу GeForce 256. Ожидаемая производительность в полтора раза выше. С приходом этих плат мир сможет смело забыть о HiColor. А вот с VSA-100 всё к сожалению не так однозначно...

О NV15 уже была подробная информация, но не грех напомнить, что ядро будет уметь рисовать 4 пикселя с 2 текселями на каждом за такт. Есть очень интересная инфа по поводу возможности использовать две платы (и более?) в Scalable Cooperative Architecture. Эта технология позволит "ожидать" до 90 FPS в 2048 x 1536 с 32bit цветом. Так же есть информация о том, что планируется NV15GL, которые будут комплектоваться 128Mb 400MHz DDR SDRAM.

Чтобы это не выглядело как чистая победа nVidia достаточно не забывать об ожидаемом повышении цен на компьютерном рынке России, плюс цене ATI Rage Maxx с 64-мя мегабайтами обычного SDR (\$300). О GL версии дома можно и не мечтать, а вот NV15 64Mb DDR это вполне реально для обладателей пухленьких кошельков.

## НАСЛЕДНИКИ ATHLON

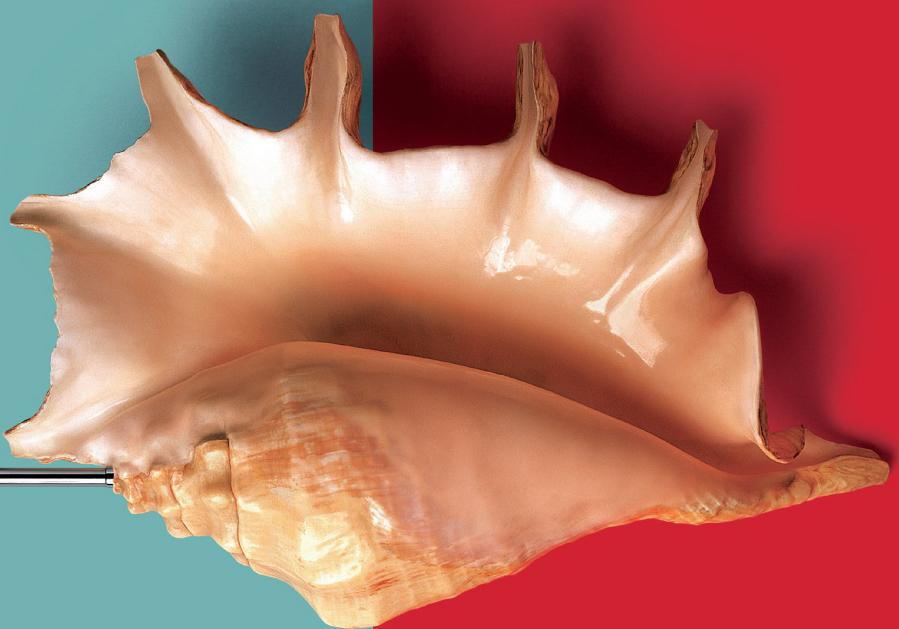
В планах AMD лежит выпуск процессоров Thunderbird (Athlon Pro) не только на новый формат Socket-A, но и на старый Slot-A. Ситуация в целом повторяет то, что проделала Intel с переходом Celeron на Socket 370. AMD уже демонстрировала новый Athlon с 256Kб кэша второго уровня и известно, что первые коммерчески-доступные варианты мы увидим к середине года. Другой наследник Athlon — Spitfire, имеющий кэш второго уровня в два раза меньше и фактически конкурирующий с Intel Celeron будет нацелен на рынок дешёвых РС, где сейчас находятся первые модели Athlon. Чёткое разделение продукции позволит AMD облегчить условия своей конкуренции с Intel на несколько сегментов, для каждого из которых можно будет устанавливать свои цены и правила. Единственное, что несколько ограничивает последние события — постоянные метания между форматами разъёмов для процессора. Для продуктов Intel уже создано множество переходников, как сложится ситуация с AMD мы увидим через несколько месяцев.

СИ-ЖЕЛЕЗО

## Magie des 3-dimensionalen



С Е Р О Г А М Б Е З  
С В Е Т О Й



# ПАПСКИЙ ТИМПЛЕЙ ОТ ПАКК, ИЛИ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ПИТЕР

[www.pacc.spb.ru](http://www.pacc.spb.ru)

**П**огода в Питере практически всегда дрянная. Пасмурно, дождичек, мерзкая слякоть... Так проходит осень, зима, большая часть весны, а иногда и все лето. Питерские жители от этого кажутся хмурыми и унылыми. Действительно — чего в такой тоске веселиться...

Но 26 февраля питерская зеленая тоска и плохое настроение были взорваны мощным залпом из ракет лаунчеров! И, доложу я вам, это было покруче холостого выстрела бакового орудия крейсера "Аврора"! Вздымая пылькованными сапогами, неся на своих плечах рэйлганы, штотаны, мэшинганы и другие орудия расправы, в некогда стольный град Питер с нескольких направлений стройными колоннами заходили Отцы Российского Quake'a, прибывшие на тимплейный чемпионат ПАКК.

Перекрыв движение на Невском и в прилегающих к нему окрестностях, по Невской перспективе грозно промаршировала колонна из Москвы. В нейшли 13 московских кланов, прибывших са скальпами тех, кому не повезет. Возглавляли их такие Свирепые Папы, как пир, AMD и ReD. Публика на тротуарах снимала шапки, щупала пока еще цельные скальпы и мол-

ча плакала — в нехорошем предчувствии того, что они тут устроят. Забегая вперед, скажу: ох, не зря они плакали... С Незалежной Украины подходили два клана, столько же — из Екатеринбурга и один из Беларуси. Наши тоже не спали: из родных дворов-колодцев к месту встречи подтягивалось ни много ни мало, а целых 12 питерских кланов.

Все были крайне решительно настроены изодрать друг друга в г... Пардон. Порвать всех в... Нет, так тоже не пойдет, мы люди серьезные. Ну, в общем, братя, вы меня поняли: каждый клан хотел порвать всех остальных на очень мелкие кусочки. Стройные колонны Отцов подтянулись к питерскому компьютерному клубу Комендатура, где и должен был пройти чемпионат ПАКК Quake III teamplay.

Теперь необходимо отвлечься от тех двух былинных дней и сказать веское слово об организаторах этого знатного мероприятия, без которых фиг бы мы такие чемпионаты увидели. Инициатором, зачинщиком и реализатором двух последних лучших Quake-чемпионатов в России выступила Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов, или сокращенно — ПАКК. Созданная в сентябре 1999 года, ПАКК объединила все серьезные клубы Питера и во весь голос заявила о себе мощным чемпионатом по QIII в декабре 1999 года. Это однозначно был самый лучший чемпионат по компьютерным играм изо всех виденных мною. Уровень технической оснащенности, организации и освещения был таков, что, похоже, на долгое время станет эталоном того, как вообще надо чемпионаты проводить. В двух словах: ПАКК — решает. Этим сказано все.

Итак, хмурым питерским утром несметные полчища квайкеров сперва осадили, а потом и взяли приступом клуб Комендатура. И когда боевые расчеты кланов заняли огневые позиции и окопались, грянул страшный бой.



Как было сказано выше, народ подтянулся отовсюду. Приятно, что все больше и больше публики осознает прелест нашей замечательной игрушечки. На этой почве имеет место быть диалектический момент: чем больше народу играет, тем выше общий скилл бойцов, ибо есть с кем соревноваться. Чемпионат ПАКК показал, что этот самый и без того немалый скилл изрядно подрос. Прямо тому свидетельство — прекрасная игра практически всех прибывших кланов, как столичных, так и всех остальных. Многие матчи заканчивались с разрывом в счете всего в один-два фрага. То есть боя шли практически на равных, ноздря в ноздрю. Что придавало зрелищу неописуемый азарт. Чешки летели во все стороны. Как солдаты в рукопашной орали от радости победители. После каждого мастерского выстрела заывали от восторга зрители. Печально оизряясь в поисках веревки, мыла и подходящей перекладины разбредались вынесенные в лузера претенденты. Конкуренция была просто зверская, а вместе с ней — и накал страстей.

Итак, личный скилл бойцов был невероятно высок. Рубились такие монстры, как PELE, Devil, Power, Polosaty, Noise — чтобы перечислить всех, кто играет по-настоящему круто, надо полстрианицы только под ними отвести. Несомненно, личное мастерство играет огромную роль. Только невыразимый мастер своего дела может ворваться на захваченную противником территорию, сломать хребт обороне, вынести все и вся и отбить стратегически важный рулет — будь то мега, красный фофон или квад. Именно такому надеже-бойцу дают возможность отожраться в первую очередь, после чего он несется в атаку, поддерживаемый всеми силами клана. Каждый клан сознательно работал на своего наиболее продвинутого отца. В пир это было Power, в AmD — Devil, в ReD — МегаТон. Надо было слышать те дикие крики: "Повар рельсёный, не дайте уйти, скорее мочите его!!!", "Не давайте Дэвилу рельсъ!!!", "Эними квад, быстрее валите МегаТона!!!", чтобы представить весь тот азарт и безумный напряг.

Но если кто-то думает, что в тимплее все решает индивидуальное мастерство, то при встрече с серьезным кланом он будет жестоко разочарован. Ибо в тимплее побеждает не тот, кто полагается только на ловкость и меткость, а тот, кто применяет их организованно и действует слажено. Именно на этом и стоит тимплей — на отточенном взаимодействии и полном взаимопонимании. Мне было особенно приятно, что наконец-то подтянулись кланы из старого доброго Quake, а особенно — AmD. Клан, название которого полностью звучит как America Must Die. Клан, сражавшийся за всю Россию с подъехавшими из-за бугра шведскими монстрами — легендарной "девяткой" — [9]. Тогда AmD немножко проиграли. Но все равно — дрались они как демоны. И вот — Quake III, в котором наконец-то на равных встретились квайкеры и кудвакеры. Это придавало событиям особую остроту.

Однако я отвлекся. Так вот, в тимплее личное мастерство — это далеко не все. И азарт — тоже не решает ничего. Но были там и люди, которые не имели права поддаваться страсти. И роли их личного мастерства и понимания того, что происходит на карте — переоценить нельзя. Их задачей была координация усилий клана, мгновенное отслеживание ситуации и принятие стратегических решений. Львиная доля заслуг в



победах принадлежала именно им — тем, кто стоял за спинами боевых расчетов кланов и командовал боем. Именно на этом чемпионате окончательно сформировался институт координаторов — Tex, Кто Стоит За Спиной. Я бы даже сказал, что можно констатировать начало нового этапа в командных соревнованиях.

Координаторы были практически во всех кланах. Однако далеко не все ониправлялись со своими задачами одинаково успешно. Что требуется от хорошего координатора? Понимание сущности происходящего, контроль над ситуацией и способность мгновенно принимать единственно верное решение. Получается это далеко не у каждого. Основная масса не способна даже отсчитывать время риспалауна рулезов. Такие просто комментировали действия своих соратников мощными, афористичными фразами типа: "Ну ты, блин, дурак!", "Люди, посмотрите на это ламо!", "Не умирай!", "Стой там — иди скота!". Ясное дело, такой "руководитель" свой клан к победе не приведет. Вот они и не привели.

Но были и другие. Такие, которые способны рулить зверствующей на карте четверкой мастеров и вести ее сквозь заградительный огонь и фонтаны мяса к неминуемой победе. Правда, было их всего двое. Зовут их CooKиE и BoBкоС. Легендарный CooKиE, отец обоих Quake'ов сразу, дирижировал действиями клана NiP. А BoBкоС — своими товарищами по клану AmD. Оба подошли к делу крайне серьезно. Именно они рулили на поле битвы, решая, какие позиции надо держать в первую очередь, какие отложить на потом, когда бросаться в атаку и когда залечь на дно, дабы не "отдаться" в последнюю минуту. Финальные матчи вообще представляли собой дуэль координаторов.

Два дня гремели страшные битвы. Только к часу ночи второго дня стихла пальба, развеялся пороховой дым и вывятелился кислый запах тротила. Дежурные по клубу смели со стен синие мозги лазеров, и мы узнали итог. На этот раз победили NiP, а вместе с ними — Особо Стратежный Папа CooKиE, осуществлявший общее руководство на поле браны. Места поделились так:

- 1.NiP-Formoza-1
- 2.AMD-NT
- 3.ReD-AC
- 4.NiP-Formoza-2

Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что все кланы — московские. Следует констатировать тот непримечательный факт, что наш, как бы питерский чемпионат, как-то незаметно и ловко превратился в Крестовый Поход Москвы на Питер. Несмотря на большое количество питерских кланов, пронесли нас беззаботочно и полностью. Пронесли потому, что класс бойцов из Москвы оказался повыше нашего. Скрепили нас московские папы, да. К чему это? Да только к тому, что тренироваться надо как следует, блин. Только тогда и будут победы.

За кого болел я? Ну, честно говоря, болельщик из меня — никакой. На соревнования хожу в основном для того, чтобы насладиться смертельными битвами и ловкостью Мастеров. Уж в чем — в чем, а в этом недостатка не бывает никогда. И это меня радует. Но все равно — полный пролет питерских кланов меня расстроил. Ну да ладно. Мы им все еще покажем, елы-пальцы!!!

О чем хотелось бы сказать еще. Этот чемпионат был только разминкой. **Quake III** обкатывается всего ничего, каких-то пару-тройку месяцев. Настоящие, с полным осознанием и озверением битвы — впереди. А пока что предлагаю вдуматься вот во что.

18 и 19 марта питерский **ПАКК** проводит новый, на этот раз дуэльный чемпионат по **Quake III**. Но чемпионат этот будет не совсем обычный. Дело в том, что победитель чемпионата отправится в США, в столицу Quake — город Даллас. Где наш лучший боец выступит от России на всемирном чемпионате Cyberathlete Professional League! Напоминаю: призовой фонд чемпионата CPL составит 100.000 американских долларов, а победитель отхватит ровно 40.000. Так что здесь имеется возможность не только прославиться на всю планету, не только показать всем, что Россия не лыком шита, но еще и срубить серьезных, настоящих зеленых денег! Штатовский чемпионат пройдет с 12 по 16 апреля.

Подводя итог, хочу поблагодарить Профессиональную Ассоциацию Компьютерных Клубов за то, что она вообще такая есть. И за то, что благодаря ей мы в таком объеме смогли насладиться замечательными играми Настоящих Отцов. Круто. Так держать, **ПАКК**!

Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



# FINAL FANTASY VIII

Продолжение. Начало смотри в номерах 5 (62) и 6 (63) за 2000 год.

Максим ЗАЯЦ

## Диск 2

Согласно законам жанра, прежде чем дать ответ на вопрос «Что же было дальше?», зрителя полагается немного помучить. Прохождение второго диска мы начинаем с очередного сна о Лагуне. Нас зовет маленькая девочка по имени Эллона (Ellone): «дядю Лагуну» ждет какой-то странно одетый человек.



Спускаемся вниз по лестнице и заходим в бар по соседству. Приветствуем Райну (Raire) и тут... Кирос!!! Здравствуй, дружище! Сколько лет, сколько зим! Из разговора с ним мы узнаем о том, что Вард оставил службу и теперь работает уборщиком в окружной тюрьме, а Джулия, так и не дождавшись Лагуну, вышла замуж за генерала Кэрвэя. Прошло действительно слишком много времени... У нас, кстати, теперь тоже новая должность — Охотник на Монстров небольшого городка Уинхилл (Winhill), и сейчас как раз пора отправляться на патрулирование. Кирос пойдет с нами. От дверей бара двигаемся вниз, переходим через мост, затем возле цветочного магазина выкачиваем магию Drain из Draw Point и сворачиваем направо. Снова вниз, еще один Draw Point, на этот раз с магией Reflect — и вот мы уже и достигли южной границы города. По дороге предстоит немного повеселиться с местными монстрами, но они нам уже знакомы и отнюдь не сильны — разве что порой чеснок надоеливы. Заглянув в магазин, идем вверх по дороге, мимо знака «Caution». По дороге Кирос расскажет Лагуне о работе в «Timber Maniacs» и попытается тактично расспросить об отношениях с Райной — вполне безуспешно, надо сказать. Вернувшись в бар, мы становимся невольными свидетелями разговора Райны с Эллоной. Говорят о Лагуне. Затем бравый охотник делает ежедневный доклад, и мы отправляемся обратно в его комнату. Выкачив магию Curaga из



скрытого Draw Point, подходим к кровати, сохраняем игру и выбираем «Rest». Сон заканчивается... ...и наши герои приходят в себя в тюрьме — той самой, где когда-то работал Вард. Зелл, Квистис, Риона и Сельфи — нехватает лишь Скволла с Ирвином. Разговариваем с девушками (к Риона придется обращаться два раза), а затем экран переключается на одиночную камеру Скволла. Нанесенная ледяным копьем рана таинственным образом зажила, чего явно не скажешь о ранах душевных. Конечно, с помощью специального крана камеры поднимают наверх — а мы наблюдаем за тем, как охранники добровольно пинают Зелла и уводят дочь генерала Кэрвэя. В камеру к Скволлу заходит Сайфер, тоже вполне здоровый и отнюдь не чувствующий себя побежденным — ведь в итоге хозяином положения оказался именно он. К тому же наконец-то сбылась мечта его детства — он стал рыцарем волшебницы. Настроен он абсолютно не романтически — распятого на стене Скволла пытают пытать с целью выведать, кто же такие SeeD. «Говори: не скажешь ты, скажут другие». В это время Сельфи пытается применить магию и терпит неудачу — над тюрьмой включено специальное защитное поле. В камеру заходит рыжий чудик с тарелкой (Moomba), падает — и следом за ним появляется охранник. Мальши нужно спасать — выбираем «I'll stop him», и Зелл перехватывает занесенную для удара руку, а Сельфи пытается лечить чудика. Тем временем пытки продолжаются — обессиленный Скволл по-прежнему висит на стене, а Сайферу докладывают о том, что ракеты нацелены на академию. Ракеты!!! Да, Эдэя решила уничтожить Balamb Garden. Но ее плану это должно стать началом великой охоты на SeeD. Сайфер уходит, и допрос продолжает один из охранников. Поборов соблазн, мужественно говорим ему: «Just let me die», — и наступает тьма... Тем временем Зелл решает организовать побег. Поговорив с Квистис, они начинают разрабатывать план. Может, снять шкуру с чудика? Нет, похоже, тот будет против. Для побега нужно оружие... но постойте-ка, ведь у Зелла ничего не отобрали, его оружие всегда при нем! Девушки ложатся на пол, а Зелл колотит в дверь. «Охрана, охрана! На помощь, девушки без сознания. По-моему, их укусила змея!» Доверчивый охранник, никогда не видевший в тюрьме змей, заходит в камеру — и тут же получает в душу. Зелл с чудиком выбегает на 7 ярус. Теперь нужно подняться по лестнице на этаж выше — там сложено все наше оружие. На скорую руку обижаем двух солдат, увлеченно разглядывающих клинок gunblade. Чудик участия в сражении не принимает. Тем временем двое его собратьев освобождают Скволла, называя его при этом Лагуной — очевидно Moomba как-то чувствуют эту связь. Зелл возвращает девушкам оружие, мы распределяем Guardian



Force, и начинается большой побег. Начинается он с того, что в камеру заглядывают наши старые знакомые — Бигс и Уэдк, теперь уже лейтенант и рядовой. Прошлая наша встреча не излечила их от самоуважения, и они отважно бросаются в бой. Силенок у неразлучной парочки явно не прибавилось, зато появилась новая магия, которой они почти не пользуются. Выкачиваем у Бигса Slow, Regen и Haste, а затем призываем на помощь Guardian Force. Бой заканчивается уже через пару минут. Выбегаем из камеры, и вновь недобитый Бигс устраивает нам прощальную пакость — разжалованый в лейтенант вояка успевает включить тревогу. На всех этажах теперь разгуливают монстры, и нам предстоит пробиваться через их толпу на 13 этаж — именно там сейчас находится Скволл. Прежде чем последовать за ним, пробежимся немного по тюремной башне — это займет какое-то время, но даст нам возможность раздобыть несколько полезных вещиц. Для того чтобы спуститься на уровень ниже, приходится огибать весь ярус — спуск находится слева от лестницы, но путь к нему преграждает перегородка, которая отсутствует лишь на нескольких этажах. По дороге нужно заходить во все открытые камеры (по две на каждый ярус) — в них можно найти Draw Pointы и различные полезные предметы, что-нибудь купить или просто поиграть в карты с заключенными — а также волей-неволей приходится сражаться с местными монстрами. Некоторую опасность представляет лишь одна разновидность — роботы GIM52A. Они выпускают несколько ракет за раз и довольно сильно атакуют, но, как и любая другая техника, боятся Quezacotl и магии Thunder. GIM47N значительно слабее — стреляет лазером и падает после нескольких ударов, но и про обычных охранников не стоит и говорить — опыт общения с этими ребятами у нас уже очень и очень богатый. На шестом этаже можно сохранить игру — Save Point находится возле лестницы — а в камере на первом ярусе Зелл получит первый номер «Combat King». В итоге нужно подняться на 13 этаж. Чудик откроет дверь, и мы наконец-то увидим Скволла. Что они с ним сделали! Но медлить нельзя — возвращаем ему gunblade, выходим из комнаты и разделяемся: Скволл с девушками заходит внутрь подъемника, а Зелл остается в комнате управления. По его команде мы должны нажать красную кнопку на пульте, после чего вся компания плавно опустится на нижний ярус. Открыв дверь в конце коридора, мы убеждаемся в том, что башня вкопана в землю, и сбежать через этот проход нам едва ли удастся. А в это время сверху доносится стрельба. Зелл!! Он и в самом деле попал в переделку. Огибаю ярус, пытаясь убежать от охранников. Один из нихшибает Зелла с ног, поднимает авто-





мат... и падает, сраженный ударом **gunblade**. Скволл подоспел в последнюю минуту. Ураганный огонь заставляет друзей пригнуться. Постепенно в непрерывный грохот автоматов охраны вплетаются какие-то одиночные выстрелы, и через несколько мгновений стрельба стихает совсем. Это подоспели Ирвин и Риона. Теперь вся команда в спбре, и нужно подумать о том, как выбраться из этой башни. Формируем два отряда: в первый из них обязательно входят Риона и Скволл, во второй — Ирвин. Первая группа будет прорываться наверх. Как только мы доберемся до тридцатого этажа, управление переключится на отряд Ирвина. Ему предстоит спуститься к кабине подъемника вниз на третий этаж. После этого мы вновь переключимся на Скволла. Поговорив с **Moomba**, мы получаем **Cottage**, а затем идем направо и поднимаемся вверх по лестнице. Бежим вверх, еще одна лестница — и мы уже в комнате управления. Справа от нас находится мост. Подходим к нему, и начинается бой. В роли противников выступают два робота **GIMSA2A** и один **Elite Soldier** — казалось бы, ничего особенного, но эти ребята не склоняются пользоваться магией, и приходится быть начеку. Первым нужно избавиться от **Elite Soldier** — он кастует **Aura** на своих помощников и пытается атаковать нас командой **Meltdown**. Роботы остаются на закуску — они по-прежнему боятся **Quesacool** и магии **Thunder**, так что справиться с ними труда не составит. После боя мы идем в комнату управления, где Зелл запускает механизм подъемника, а затем возвращаемся к мосту и бежим по нему. Как раз в это время кому-то приходит в голову опустить здание — все три башни торымы начинают шуршать закапываться в землю, мост складывается, и Скволл оказывается в ловушке: он висит, держась руками за поручень, а внизу стремительно приближается земля. Необходимо быстро сместься вправо к зе-

леной лампе, затем присвоить себе пару автомобилей из местного гаража, и после этого наш побег можно будет считать успешно завершенным.



**Point** и подходим к Сельфи для того чтобы выслушать ее план. Эдэя хочет уничтожить академию — мы становимся свидетелями запуска ракет, направленных сторону **Trabia Garden**. Отряд под предводительством Сельфи должен проникнуть на ракетную базу (**Missile Base**) и предотвратить второй залп. Скволл со своей группой отправится в **Balamb Garden** для того чтобы предупредить всех о возможной опасности. Формируем отряды и берем под свое командование группу Скволла. Прибыв на станцию, бежим налево и забираемся на поезд, игнорируя ошалевших от подобной наглости галбадианских солдат. Тем временем отряд Сельфи отправляется на трофейной машине к ракетной базе. Едем прямо, затем налево по дороге — и больше с нее не сворачиваем. Проезжаем мимо города и вскоре оказываемся на КПП. Завидев знакомый автомобиль, охрана пропускает нас. Бросаем машину во дворе, и галбадианская армия приобретает трех новых солдат. Эта форма еще и воюет! Заходим в здание, сохраняем игру в **Save Point** и изучаем мигающую на стене между двумя дверями синюю лампочку. «**Вставьте ID-карту!**». Хорошо еще, что Ирвин нашел одну такую в машине. Забегаем в левую дверь и видим стоящего на посту часового. Выбираем «**Walk by quietly**» и почти без приключений проходим мимо него. Спустившись вниз по лестнице, мы оказываемся у очередного **Save Point**. Сохраняем игру, идем вниз и выкачиваем магию **Blind** из **Draw Point**. Возле ограждения справа скучают двое солдат. Заговорив с ними, мы получаем просьбу-приказ доставить сообщение парням в ракетном ангаре (**Missile launcher**). Возвращаемся к **Save Point** и забегаем в дверь справа от него. В ангаре находится **Draw Point** с магией **Full-Life** и парочка солдат, поговорив с которыми, мы получаем ответное сообщение. Возвращаемся к скучающим возле решетки солдатам. Похоже, отправляясь с инспекцией и в самом деле некому. Ну а мы как раз совсем свободны. Получив ответственное задание, возвращаемся к **Save Point**, а оттуда — к тому часовому, на которого мы наткнулись в самом начале пути. Да, работать на этой базе никто не любит — часовой покидает свой пост чуть ли не бегом, предоставив комнату управления в наше полное распоряжение. Выкачиваем магию **Blizzara** из **Draw Point** справа, а затем Сельфи подходит к пульту. Что бы тут нажать? Выбираем «**Bang it hard**» и несколько раз нажимаем на клавишу **A**. Наконец, свет гаснет — это значит, что нам пора убираться отсюда. На выходе нас ловят прибывающий патруль. Беседу с ними строим следующим образом: сначала выбираем «**Talk my way out**», затем «**We just got here**» и под конец «**Must be your imagination**». И эти убежали. Наверное, нам просто везет. Возвращаемся к ангару и соглашаемся помочь перетаскивать ракеты: «**Play it cool**» и «**Help out**». Упираемся руками в тележку и непрерывно жмем на **A**. Уф! Теперь нужно настроить компьютер. Выходим в коридор и повнимательнее приглядываемся к пульту справа от двери. Подтвердить координаты? Сейчас подтвердим... Выбираем меню <**TARGET**>, затем <**SET ERROR RATIO**> и выставляем шкалу на максимальную отметку. Теперь сохраним наши «настройки» — <**DATA UPLOAD**> — и выходим из системы — <**EXIT**>. Мимо часового бежим по лестнице направо, и тут нашей маскировке приходит конец. Сбросив форму, на скользкую руку расшвыриваем солдат и повнимательнее приглядываемся к пульту слева. Он-то нам и нужен. Осталось найти механизм самоуничтожения, и можно сматываться с базы. Изучаем оставшиеся два пульта, затем проходим в следующую комнату и там устанавливаем таймер на 20 минут. Выход — зеленая дверь справа, похоже, нам туда. Тем временем недобитая тушка как бы из последних сил ползет к пульту слева. Он-то нам и нужен. Все усилия оказались напрасными. База спешно эвакуируется, а во дворе нас поджидает сюрприз — загадочное устройство с серийным номером **BGH251F2**. Как и любой другой механизм, этот робот недолюбливает магию стихии **Thunder**, поэтому беззастенчиво приближаем его **Quesacool** и выкачиваем новую магию **Stop**, по возможности подлечиваясь после атак — каждая пулеватная очередьносит примерно 400 хит-пойнтов, а **Beam cannon** — 800-900. О прогрессе в ходе уничтожения вражеской техники можно судить по боковым двигателям — по мере получения **BGH251F2** новых повреждений они взрываются один за другим. Наконец, машина загорается и откатывается назад, а ее место занимают два **Galbadian Soldier** и один **Elite Soldier**. Ну, это даже не смешно. Разобравшись с командой водителей, мы получаем ионьюский номер «**Weapons Monthly**». Во дворе исходит черными клубами дыма разрушенный **BGH251F2**, ворота базы нагло закрыты. Выхода нет? Похоже, что так. Через некоторое время база взрывается — столб огня и дыма посреди бескрай-

ней пустыни...

Теперь мы управляем отрядом Скволла. Необходимо доложить директору Сиду об угрожающей **Balamb Garden** опасности. Однако в академии и без этих новостей, похоже, хватает проблем: повсюду бегают испуганные студен-



Zell 474  
Squall 779  
Siren 1187



ты, служащие академии пытаются отдавать распоряжения и требуют найти и уничтожить (???) директора Сида — словом, полный хаос. Заправляемся магией **Cure** из расположенного неподалеку от входа **Draw Point** и на вопрос одного из служащих, клянемся ли мы в верности Наставнику Норгу (**Norg**), отвечаем: «*I don't get it!*». Служащий дует в свисток, и мы получаем небольшие неприятности в лице парочки не самых сильных обитателей **Training Center**. Расправившись с ними, поднимаемся по лестнице в главный холл и встречаем там Райдзина и Фудзина. Они рассказывают о том, что в академии произошел переворот, и студенты разделились на два враждующих лагеря: некоторые остались верны директору Сиду, другие примкнули к Наставнику Норгу. Сами Райдзин и Фудзин, как обычно, не интересуются ничем, кроме своего обожаемого Сайфера — как он скажет, так и будет. Поговорив с ними, начинаем обегать здание по часовой стрелке, заходя в каждый из коридоров. Поскольку обитателей **Training Center** какая-то добрая душа выпустила на свободу, сражаться с ними придется постоянно. Опасность представляют в первую очередь тиранозавры **T-Rexaur** — у этих монстров просто фантастический запас хит-пойнтов, а также слабенькие **Bomb**, которые обожают кончать жизнь самоубийством (**Suicide**), прихватывая с собой одного из наших герояев. Против первых лучше всего использовать **Guardian Force Diablos** — он может снести сразу 3500 хит-пойнтов, а бомба убивается по старинке любыми подручными средствами — главное сделать это до того момента, как она взорвется. В конце каждого из коридоров нас поджидает враждебно настроенный служащий академии, который дует в свисток и вызывает монстров. Расправившись с ними, нужно обязательно поговорить со спасенными студентами — в знак благодарности они дарят весьма полезные вещи. В общежитии можно сохранить игру, а в **Training Center** — прикупить у местного барыги-студента что-нибудь нужное и полезное. Наконец, мы возвращаемся к лифту и замечаем там Ксу. Поднимаемся следом за ней на второй этаж и там в конце коридора догоняем нашу очаровательную инструкторшу. Поговорив с ней, мы отправляемся на третий этаж с докладом к директору Сиду. Поговорив с ним (а сделать это придется три раза), мы получаем ключ от подвала (**MD level**) и возможность сохранить игру.

Возвращаемся в лифт, который добросовестно застревает по пути вниз. Открыв аварийный люк в полу, мы начинаем с максимально возможной скоростью спускаться вниз по узкой металлической лесенке, стараясь обогнать внезапно пришедшую в движение кабину. Оказавшись в проходе, мы обнаруживаем там еще один люк и спускаемся в него. Здешние обитатели недолюбливают магию стихии **Fire**, поэтому по возможности стоит присоединить ее к статусу **Elem-Atk**.

Уходим направо. Еще один спуск вниз, и в следующем по-

мещении мы видим большое колесо. Втроем нам удается повернуть его (для этого нужно в течение десяти секунд нажимать на кнопку **□**). В результате в предыдущей комнате-колодце в полу открывается люк. Спускаемся вниз, выкачиваем магию **Full-life** из **Draw Point** и огибаем нечто, напоминающее большую колонну. Сбоку на ней закрепле-



на лестница, взбираться по которой придется одному Скволлу (для этого нужно сказать «*I'll go check it out!*»). Приблизительно на половине пути лестница отрывается и падает, но в итоге мы все равно оказываемся у цели. Поупражнявшись с пультом управления, спускаемся вниз по той же лестнице и приглядываемся внимательнее к зеленой лампочке на ограждении. Часть конструкции послушно отъезжает в сторону, и мы спускаемся вниз. Сохраняя игру в **Save Point**, поворачиваем руль и готовимся к сражению с боссом. Врагов будет сразу двое: уродливые создания под названием **Oliboile** довольно шустры, поэтому имеет смысл поумерить их пыл магией **Slow**. Как и все здешние обитатели, они чрезвычайно боятся огня, и потому стоит почтче призываю **Ifrit** — он поможет разделаться с врагами в исторически короткие сроки. После боя заходим в открывшийся проход и спускаемся вниз по очередной — на этот раз уже последней! — лестнице. Позэкспериментировав пару раз с совершенно загадочным пультом управления, мы запускаем систему **MD**. Медленно оживает огромный механизм, вращаются цилиндры, по ним пробегают молнии разрядов — а тем временем ракеты уже заходят на цель... Мы обгоняем их всего на несколько секунд — **Balamb Garden** отрывается от земли и улетает с места взрыва.

Отряд Скволла вместе с директором Сидом оказываются на капитанском мостике. Нужно посмотреть, что происходит снаружи. Спускаемся в бывший директорский кабинет,



затем на лифте — на второй этаж и через дверь в конце коридора выходим на балкон. Красивый вид, однако. На обратном пути нас догоняет запыхавшаяся Ксу и просит поскорее подняться на мостик. Согласно всем законам физики через пару минут летающая академия должна врезаться в **Balamb City**... если ее не остановить, конечно. После долгих уговоров Скволл начинает лихорадочно нажимать на все кнопки подряд. В общем, с городом удалось разминуться в какой-нибудь паре метров. Была у нас летающая академия — стала водоплавающая. **Balamb Garden** отправляется в открытое море.

Проснувшись, Скволл отправляется в холл академии. Все монстры куда-то подевались, народ успокоился, а возле лифта нас догоняет служащий и сообщает о том, что студента Скволла хочет увидеть Наставник. Х-мм... Подходим к лифту и спускаемся на уровень **B1**. Здесь к нам присоединяются остальные. Мы застаем Сида как раз в разгар дружеской беседы с одним из служащих: директор пы-



поэтому в первую очередь следует обезопасить себя, призвав **Carbunkle**. После этого можно вытащить у наставника нового **Guardian Force Leviathan** и атаковать его всеми подручными средствами, за исключением разве что **Diablos**. Особо эффективным оказывается **Ifrit**. По ходу дела можно также потаскать из **Orb** ее какую-нибудь полезную магию, по окончании боя стоит подойти к центру разрушенного корабля и заправиться **Bio** из **Draw Point**.

### Leviathan

**Местоположение:** Вытаскиваем его у NORG в подвале **Balamb Garden**

**Атака:** Tsunami

**Стихия:** Water

**Способности:** Recovery command, Auto-potion ability

Левиафан позволяет использовать навык recovery, полностью восстанавливающий хит-поинты персонажа или наносящий 9,999 хит-поинтов повреждения нежити, и может по необходимости автоматически использовать целебные эликсиры.



Директор Сид находится в госпитале (**Infirmary**), лежит на знакомой койке и отходит после всего случившегося. Пого-



тается что-то доказать, его весьма невежливо хватают за грудки и швыряют на пол. А как он ругается! В общем, не самая приятная картина. Она окончательно портится буквально через пару минут, когда мы предстаем перед Насставником Норгом. Так вот ты какой, северный олень. Вовсе и не человек даже. И на деньги этого существа построена академия? ЧТО?! Директор Сид женат на Эдее!!! *Viujururu!* Слишком много информации. Нужно немного податься, чтобы хоть как-то разрядить обстановку. Поначалу нам предстоит потрепать корабль Норга, затем в бой вступит сам Насставник. **Rod** также остается в игре, и нужно внимательно следить за двумя полусферами по бокам. Они меняют цвет с синего на желтый и красный, и в последнем случае начинают активно кастовать всякие противные заклинания наподобие **Bio** и **Fira**. Для того чтобы этого избежать, достаточно время от времени «сбивать» цикл обычной атакой. Ударив полусферу, мы почти не повреждаем ее, но заставляем вернуться к предыдущему цвету. Сам Норг весьма силен и тоже любит пользоваться магией,

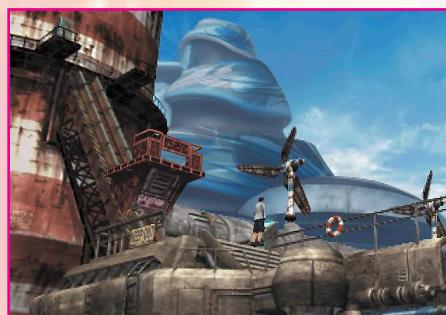


ворив с ним и с доктором Кадоваки, мы узнаем о том, что все (или почти все) сказанное Норгом — правда: **Balamb Garden** действительно был создан на деньги этого странного существа, а Эдэя и в самом деле замужем за Сидом. Голова идет кругом от этих новостей. На первом этаже в холле мы встречаем Ксу, которая сообщает нам о прибытии корабля. Отправляемся на балкон второго этажа — встречать делегацию... **Seed**? Трои в странной белой униформе называют себя воспитанниками Эдэи и просят привести к ним Эллону. Эллона?! А она что здесь делает? Бежим в библиотеку и встречаем там девушку — ту самую, которую мы когда-то спасли от монстра в **Training Center**, ту самую малышку Эллону из снов... Значит, мы видели прошлое? Нет ответа. Эллона углыивает вместе с белыми **Seed**, а мы видим странный сон, в котором Скволл — совсем маленький мальчик — стоит один под проливным дождем... Наутро Сиду удается «притаркнуть» **Balamb Garden**. Препятствием, о которое мы затормозили, оказался рыбачий городок **Fisherman's Horizon**. Отказавшись от заманчивого предложения Зелла забить парочку монстров в **Training Center**, мы поднимаемся на третий этаж к директору, и тот просит Скволла навестить городского главу, извиниться за столь неожиданное вторжение и сказать, что мы прибыли



с миром. ОК, нет проблем. Кстати, может быть сейчас и не самое подходящее для этого время, но почему бы не перекинуться с директором в карты? У него можно выиграть редкий экземпляр — **Seifer**.

Мы покидаем здание академии через балкон второго этажа. Спустившись вниз на подъемнике, по металлическим конструкциям мы добираемся до города. Дом мэра (**Mayor Dobe**) расположен в центре гигантской сол-



нечной батареи, и туда можно спуститься по лестнице, но сперва стоит немного пройтись по **Fisherman's Horizon** — сохранить игру в **Save Point** справа, заправиться магией **Regen, Shell** (возле **Junk Shop**), **Haste** (на вокзале), побывавши с местными жителями, заглянуть в пару магазинчиков и по возможности проапгрейдить оружие. Этой теме мы уделяли не слишком много внимания, пора остановиться на ней немного подробнее. Информацию обо всех новинках в области вооружения мы получаем из различных журналов: **«Weapons Monthly»**, **«Combat King»**, **«Pet Pals»**. Собрав необходимые для upgrade предметы, мы отправляемся в ближайший **Junk Shop** для того чтобы усовершенствовать свое оружие.

#### Скволл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Revolver	6x M-stone piece, 2x screw
Апрель	Shear trigger	1x steel pipe, 4x screw
Май	Cutting trigger	1x mesmerize blade, 8x screw
Июнь	Flame saber	1x betrayal sword, 1x turtle shell, 4x screw
Июль	Twin lance	1x dino bone, 2x red fang, 12x screw
Август	Punishment	1x chef's knife, 2x star fragment, 1x turtle shell, 8x screw
1-ый выпуск	Lionheart	1x adamantine, 4x dragon fang, 12x pulse ammo

#### Зелл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Metal knuckle	1x fish fin, 4x M-stone piece
Апрель	Maverick	1x dragon fin, 1x spider web
Июнь	Gauntlet	1x dragon skin, 1x fury fragment
Август	Ehrgeiz	1x adamantine, 4x dragon skin, 1x fury fragment

#### Ринао

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Pinwheel	3x M-stone piece
Май	Valkyrie	1x shear feather, 1x magic stone
Июнь	Rising sun	1x saw blade, 8x screw
Август	Cardinal	1x cockatrice pinion, 1x mesmerize blade, 1x sharp spike
1-ый выпуск	Shooting star	2x windmill, 1x regen ring, 1x force armlet, 2x energy crystal

#### Квистис

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Chain whip	2x M-stone piece, 1x spider web
Апрель	Slaying tail	2x magic stone, 1x sharp spike
Май	Red scorpion	2x Ochu tentacle, 2x dragon skin
Июнь	Save the queen	2x Malboro tentacles, 4x sharp spike, 4x energy crystal

#### Ирвин

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Valiant	1x steel pipe, 4x screw
Май	Ulysses	1x steel pipe, 1x bomb fragment, 2x screw
Июнь	Bismarck	2x steel pipe, 4x dynamo stone, 8x screw
Август	Exeter	2x dino bone, 1x moon stone, 2x star fragment, 18x screw

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Flail	2x M-stone piece, 1x bomb fragment
Июнь	Morning star	2x steel orb, 2x sharp spike
Июль	Crescent wish	1x inferno fang, 1x life ring, 4x sharp spike
1-ый выпуск	Strange vision	1x adamantium, 3x star fragment, 2x curse spike

Отыскать журналы не так уж и сложно, а вот как обстоят дела с предметами? Их можно забрать у побежденного противника, стянув во время боя с помощью способности **mug**, добыв через **card mod menu**. Приведенная ниже таблица поможет отыскать все необходимое:

Предмет	Где искать
Adamantine	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island, севернее Galbadia
Betrayal sword	Стянуть у Forbidden в Centra ruins
Bomb fragment	Стянуть или победить Bomb в Fire cavern
Chef's knife	Стянуть или победить Tonberry в Centra ruins
Cockatrice pinion	Стянуть или победить Cockatrice в лесу Galbadia
Curse spike	Стянуть или победить Tri-Face или Malboro на Island closest to heaven
Dino bone	Победить T-Rexaur на Island closest to hell или в Training Center
Dragon fang	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Dragon fin	Стянуть или победить Grendel на холмах Galbadia
Dragon skin	Победить T-Rexaur или стянуть или победить Blue dragon на Island closest to hell; T-Rexaur также можно найти в Training Center
Dynamo stone	Стянуть или победить Blitz в лесу рядом с Edea's house или стянуть у Elastoids в миссиях с участием Laguna
Energy crystal	Победить Elnoyle в Esthar City
Fish fin	Стянуть или победить Fastitocalon в Galbadia Prison Tower
Force armlet	Заказать в Esthar City после получения Tonberry способности familiar menu
Fury fragment	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Inferno fang	Стянуть или победить Ruby dragon на Island closest to hell
Life ring	Победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Malboro tentacles	Стянуть или победить Malboro на Island closest to hell
Mesmerize blade	Стянуть или победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Moon stone	Стянуть у Elnoyle в Esthar City
M-stone piece	Стянуть или победить практически любое существо
Magic stone	Стянуть или победить практически любое существо
Ochu tentacle	Стянуть или победить Ochu на Island closest to heaven
Pulse ammo	Добыть 2x energy crystal; использовать ammo-RF меню для того чтобы превратить их в 20x pulse ammo
Red fang	Стянуть или победить Ruby dragon или Hexadragon на Island closest to hell
Regen ring	Стянуть или победить Torama на снежных равнинах Esthar
Saw blade	Стянуть или победить Belhelmel в пустыне Galbadia
Screw	Стянуть или победить Geezards в окрестностях Deling City
Sharp spike	Стянуть у Grand Mantis в лесу рядом с Edea's house
Shear feather	Победить Thrustaevis в Galbadia Hills или стянуть у Death Claw в лесу рядом с Edea's house
Spider web	Стянуть или победить Caterpillar в лесу Balamb
Star fragment	Стянуть у Iron giant в Esthar city или победить Tri-Face на Island closest to heaven
Steel orb	Победить Wendigo на равнинах Galbadia
Steel pipe	Стянуть или победить Wendigo на равнинах Galbadia
Turtle shell	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island или стянуть у Armaddodo в Tomb of the unknown king
Windmill	Стянуть у Thrustaevis на равнинах Galbadia

Наконец, мы отправляемся с официальным визитом к главе города. Справа от входа сидит очень грустный директор Мартин, которого выгнали из **Galbadia Garden**. Пообщавшись с ним, мы заходим в дом и поднимаемся на второй этаж. Принимают нас весьма сдержанно — Дуб и его жена являются убежденными пацифистами, а **SeeD** олицетворя-

### Сельфи



ряют для них насилие. Нам предлагают помочь городских механиков для того чтобы починить **Garden** и как можно скорее отправить вовсю. Что ж, не очень-то и хотелось. Вытягиваем магию **Ultima** из **Draw Point** справа (он расположен ПЕРЕД роботом) и выходим на улицу. А здесь, похоже, произошли серьезные перемены: за то время, что мы гостили у мэра, город успел оккупировать галбидианские войска. Дауб, конечно же, обвиняет во всем нас, а затем решительно идет «вести диалог» с захватчиками. Наивного городского главу надо спасать — бросаемся за ним следом, бежим направо, наверх и затем сворачиваем на пустырь перед заброшенным зданием вокзала. Мы успели как раз вовремя — один из солдат торжественно объявляет Даубу, что у него есть приказ сравнять этот город с землей — пардон, с океаном — и его выполнение он намерен начать непосредственно с мэра. Подобное безобразие необходимо решительно пресечь — ввязываемся в бой, раскидываем солдат и вновь сталкиваемся с **BGH251F2**. Отремонтированный агрегат стал чуть-чуть сильнее, но тактика сражения с ним абсолютно не изменилась. Вытягиваем у старого знакомого полезную магию, лечимся и неустанно призываем **Quesacotl**. После боя мы встречаем отряд Сельфи, чудом спасшийся во время взрыва ракетной базы. Нужно поговорить с Риона — на этот раз случится чудо, и Скволл удастся с ней не поссориться.

Возвращаемся в академию. По дороге нас встречает Ирвин, который сообщает о том, что Сельфи окончательно пала духом. Отправляемся к разрушенной сцене (**Quad**) для того чтобы убедиться в том, что это правда. После безуспешных попыток поднять ей настроение («**Cheer her up**»), перепоручаем это занятие Ирвину, а Скволлу тем временем вызывает директор Сид. Бывший директор? Одним словом, отныне Скволл командует всей академией —



что бы он ни думал по этому поводу. В честь этого назначения его друзья собираются устроить небольшой концерт, и нам предстоит хорошенько к нему подготовиться. Из всего обширного списка музыкальных инструментов нужно выбрать четыре. Саксофон (**sax**), электрогитара (**electric guitar**), бас-гитара (**bass guitar**) и фортепиано (**piano**) образуют джазовую версию «**Eyes on me**», а гитара (**guitar**), скрипка (**violin**), флейта (**flute**) и четвертка (**tap**) делают музыку более ритмичной. Последний вариант предпочтителен — от правильно выбранной мелодии зависит ход предстоящего разговора Риона и Скволла. Это был долгий и трудный день, новый командающий академией жутко устал... но разве можно отказать столице очаровательной девушке? Риона и в самом деле очень идет это белое платье. Выслушав напутствие Ирвина, мы подходим к сцене и слушаем исполняемую в нашу честь мелодию. Как только появится такая возможность, нужно изменить положение камеры и подойти к лежащему на земле журналу. Пытаемся его поднять, но тут подходит Риона и начинается разговор, к которому все столько готовились. О чём он? Пожалуй, просто о жизни.

На следующее утро мы поднимаемся на мостик и выслушиваем рапорты о том, что неполадки устраниены и мы готовы к путешествию. Отныне нас будут титуловать **commander`ом** — возражения Скволла по этому поводу не принимаются. Беседуем с Нидом (**Nida**). Когда-то его принимали в **SeeD** вместе с нами, но теперь он будет пилотировать **Balamb Garden** — механики из **Fisherman's Horizon** его всему научили. Управление летающей академией осуществляется следующим образом: стрелками мы задаем направление движения, **↑** — передний ход, **↓** — задний ход, клавиши **←** и **→** вращают карту, **←** меняет угол обзора, **→** выводят на экран карту, **↑** позволяет покинуть ака-

демию и вновь вернуться в нее и, наконец, возвращает нас на мостик (для того чтобы продолжить путь, достаточно отдать команду Ниду). Наш следующий пункт назначения — **Balamb City** — расположен к северу от **Fisherman's Horizon**. По прибытии на место мы обнаруживаем уже зна-



комую картину: город находится под контролем галбадийских войск, жители напуганы, а на улицах полно солдат. Общаемся с владельцем отеля и его женой и даже пытаемся заговорить с солдатом — до тех пор, пока Зелл вновь не присоединится к нашему отряду. Это его родной город, поэтому в течение всей этой миссии он должен находиться в нашем отряде. У владельца отеля можно выиграть редкую карту **Pandemona**, и затем солдат, уверенный в том, что мы хотим сообщить командиру какую-то информацию об Эллоне, пропустит нас в город. Заходим в дом Зелла. Поговорив с его матерью, возвращаемся на улицу, опускаемся **Draw Point** и торопимся на пристань. По дороге нужно поговорить с солдатами, охраняющими вход в отель. На пристани у самого дальнего причала в воде имеется **Draw Point** с магией **Cure** — для того чтобы добывать ее, достаточно встать на сходни и повернуться к нему лицом. Поговорив с солдатом, у ног которого сидит «служебно-разыскная» собака, мы узнаем о том, что капитан недавно поймал рыбину и ушел в город. Возвращаемся к матери Зелла и узнаем от нее, что некоторое время назад в дом находил какой-то странный человек, который попросил разрешения воспользоваться кухней и что-то долго в ней жарил, отчего по дому распространился жуткий запах. Что ж, мы на верном пути. У этой почтенной женщины можно попытаться выиграть еще одну редкую карту — конечно же, это карта **Zell**. Теперь Зелл пускает нас в свою комнату — там находится **Save Point**, и можно сохранить игру. Вернувшись на пристань, мы пытаемся, гхм... «заговорить» с собакой, после чего она срывается с места и со всех лап мчится на вокзал. Бежим за ней следом. Умная псу забирается в вагон, и через пару секунд оттуда выбегает Райдзин! Господин капитан... Похоже, Фудзин выступает в роли командующего — эта парочка действительно неразлучна. Спешим к отелю, где наблюдаем картину «Фудзин в плохом настроении». Райдзина выкидывают на улицу, он замечает нас, и после этого начинается бой. Первыми противниками становятся сам Райдзин и два солдата. Против них можно использовать любых **Guardian Force**, кроме **Quesacot**, но эффективнее всего действует **Diablos**. Во время обычной атаки Райдзин сносит примерно 400 хит-поинтов, при суперударе урон возрастает до 1000. Несмотря на это, бой нельзя назвать сложным — уж очень быстро он заканчивается. Но сразу после этого наши герои устремляются в отель, и там их встречает Фудзин, к которому очень скоро присоединяется недобийный Райдзин. Эта парочка, похоже, является едва ли не самыми сложными противниками на всем втором диске. Уж очень слаженно они действуют: Райдзин проводит мощные атаки и изредка подключивает себя и партнера, в то время как Фудзин развлекается довольно силной магией, а при атаке **Sai** оставляет у персонажа жалкий 1 хит-пойнт здоровья. Одного из членов нашего отряда могут вывести из строя еще в первые секунды боя — времени на то, чтобы построить грамотную защиту, просто нет. В самом начале боя необходимо вытащить у Фудзин **Guardian Force Pandemona** — если не сделать это сразу, нас постоянно будут бить магией **Tornado**. У Райдзина есть такая особенность — он не воюет с девушками, поэтому если в отряде есть представительница прекрасного пола, а **GF Brothers** успели изучить команду **Defend**, можно обезопасить от обычных атак хотя бы двух персонажей. В идеале врагов нужно атаковать все тем же **GF Diablos** — он совершенно справедливо считает их сильными противниками и наносит весьма солидный урон. Параллельно с этим придется постоянно лечиться (лучше скастовать **Regen** на каждого члена отряда) и изредка помогать **Diablos** другими **Guardian Force**. После боя мы получаем второй номер «**Combat King**» и, разумеется, **Pandemona**.

После боя Фудзин и Райдзин признаются в том, что служат Галбадии не по идейным соображениям, а лишь потому, что этого захотел Сайфер, и сбегают, а мы возвращаемся на мостик и выбираем для себя следующую цель — **Trabia Garden**, расположенную на северо-востоке от **Balamb City**.

## Pandemona

**Местоположение:** Вытягиваем ее у Fujin в Balamb Town

**Атака:** Tornado zone

**Стили:** Wind

**Способности:** Spd-J junction, Spd+20/40% ability, absorb command, initiative ability

Пандемона увеличивает скорость вашего персонажа и обладает при этом еще парой полезных способностей: Absorb command перетягивает к вам хит-пойнты противника, а Initiative ability гарантирует, что ваше персонажу не придется ждать своего хода в начале сражения.

Придется изрядно попутратить: здание надежно укрыто от посторонних глаз заснеженными горами и лесом. Надеялся на то, что ракеты прошли мимо цели, не оправдались — академия разрушена. Вслед за Сельфи перебираемся через ограду, бежим вверх к фонтану и выкачиваем магию **Thundaga** из находящегося там **Draw Point**. Сельфи тем временем встречает свою подружку, и они начинают



оживленно беседовать. Не будем им мешать. К северо-востоку от нас находится кладбище, где можно найти очередной номер «Timber Maniacs» и Draw Point с магией Zombie. Вернувшись к фонтану, отсчитываем от него приблизительно пять шагов вниз, и у самого края экрана видим августовский номер «Weapons Monthly» (в принципе, об этом «кладе» нам может сообщить студент, стоящий с книжкой в бывшей комнате управления). Теперь мы отправляемся от фонтана на северо-запад и попадаем в казарму. Отсюда нам нужно свернуть направо. По дороге попадается Save Point — сохраним игру и затем пытаемся запустить находящийся справа компьютер. К удивлению всех присутствующих экран оживает, и мы видим личное дело Сельфи. Впрочем, прочесть его все равно не удастся — неугомонная девчонка каким-то образом почувствует, что разговор идет о ней, прибежит в контрольную комнату и выключит компьютер. Возвращаемся к фонтану, по дороге став невольными свидетелями разговора Сельфи с двумя малышами. Похоже, у детей она пользуется большим успехом. Идем на кладбище — Сельфи уже там. Постояв некоторое время у нее за спиной, мы возвращаемся в бараки и на этот раз идем налево. Возле ракеты находится Draw Point с магией Aura — это заклинание относится к разряду must have и позволяет персонажам применять Limit Breaks даже с полным запасом хит-пойнтов. Наконец, мы оказываемся на баскетбольной площадке. Поговорив со всеми присутствующими, пытаемся уйти... и тут нас захлестывает волна воспоминаний. В этих странных видениях взрослые разговаривают с детьми, которыми они были много лет назад. Сельфи, Ирвин, Сквол, Зелл, Квистис и даже Сайфер — все они когда-то жили в одном сиротском приюте, а их воспитательница... всегда одетая в черное Matron... ЭДЕЯ КРАМЕР?! В своих снах Скволл разговаривает с Sis, он ждет ее... Элли... Эллону. Эллона воспитывалась вместе с ними. Как можно было это забыть? Похоже, это плата за использование силы Guardian Force. Таинственным образом разделенные и воюю судьбы вновь собравшиеся вместе, в этот день они обрели частичку себя, свою память о прошлом. Но им предстоит вновь забыть обо всем, что связывало их с Эдеей, и сражаться с ней как с врагом.

Все сходятся во мнении, что нужно навестить сиротский приют, в котором они провели детство. На карте видно, что Edea's House находится на юго-западе от Trabia Garden, однако проще будет «обогнать» землю, двигаясь на северо-запад. Неподалеку от приюта мы видим неподвижно висящее в воздухе здание Galbadia Garden — цита-



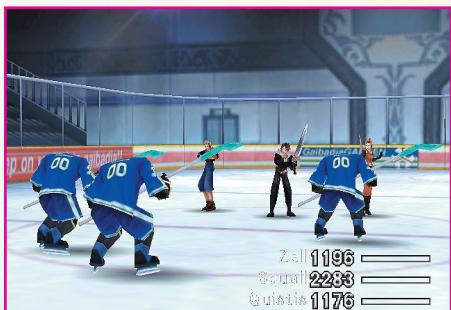
обсудить сложившуюся ситуацию. Нина докладывает о том, что в аудитории на втором этаже остались дети. Зелл рассказывает о случившемся с Риноа. Скволл делит присутствующих на три отряда, после чего мчится на второй этаж. По дороге на нас нападают враги. На этот раз помимо обычных Elite Soldier и Galbadian Soldier появился еще и новый вид войск — Paratrooper. Их отличает наличие магии Slow, Demi и Silence, которой они не стесняются пользоваться. Небольшой отряд этих парней уже поджидают нас в аудитории. Призываем кого-нибудь из Guardian Force для того чтобы покончить со всей компанией одним махом, а затем приказываем девушке SeeD увести детей. Возвращаемся на мостик. Там нас уже ждут наши друзья и доктор Кадоваки. Скволл принимает решение атаковать Galbadia Garden и объявляет об этом по внутренней связи. Ирвин напоминает о том, что нужно срочно спасать Риноа — Зеллу так и не удалось ничего придумать. После этого Balamb Garden идет на таран, а нам приходится спешно возвращаться в коридор второго этажа — там потерпелся маленький мальчик по имени Марк (Mark).



Разговариваем с сидящим на полу малышом, после чего тот убегает, а на Скволла нападает солдат в реактивном костюме. Этот бой будет не совсем обычным. Для начала Скволла немного повозят по полу. Как только он окажется возле двери, не двигаясь, нажимаем **L1** и выбираем «Look around for another option», а затем «Press the button for the emergency exit». Откроется аварийный люк, из которого мы благополучно вывалимся в обнимку с нашим противником. Повиснув на страховочном тросе, Скволл и Paratrooper начинают драку. Управление здесь предельно простое: **L1** — удар рукой, **R1** — блок, **RB** — удар ногой, **LB** — суперудар (для его активации необходимо некоторое время успешно отражать атаки противника). Другое дело, толкаться и пинаться, повиснув чуть ли не в обнимку на тоненьком тросе на фоне разворачивающейся внизу битвы, — занятие не из приятных. Полоска энергии в левом нижнем углу убывает с катастрофической быстротой — хорошо еще хоть, что количество попыток не ограничено. Следует также отметить вот какую деталь: удар ногой не наносит противнику особых повреждений, но «сбивает его с мысли» и не дает вовремя атаковать. Одержав победу, мы с помощью реактивного костюма подбираем Риноа и вместе с ней благополучно совершим посадку. Теперь предстоит небольшая пробежка по полю боя — мчимся налево, ко входу в Galbadia Garden. Здесь можно немного пе-

ревести дух. Скволл рассказывает Риона о том, что его кольцо называется **Grever**, и изображенный на нем лев является символом силы и гордости. По-моему, Скволл, этот лев чем-то похож на тебя.

Заходим внутрь. Неподалеку от входа можно сохранить игру в **Save Point**, после чего мы формируем отряд и в очередной раз договариваемся забыть о прошлом и считать Эдею только врагом. Бежим направо.



раво, затем в коридоре сворачиваем направо еще раз. Поднимаемся по лестнице на второй этаж, где встречаем Райдзина и Фудзин. На этот раз драки не будет: неразлучная парочка видит, что с Сайфером происходит что-то не то, и уже не хочет больше слепо повиноваться его приказам. Бежим налево и в коридоре заходим в комнату справа. Спрятавшийся там студент отдаст нам первую карточку (**card key 1**). Возвращаемся к на первом этаже к **Save Point** и бежим налево. В коридоре сворачиваем налево еще раз и пробираемся по ледовому полю к выходу на противоположной стороне зала. По дороге нам попадается **Draw Point** с магией **Protect** (в воротах) и команда безумных хоккеистов. Этих ребят можно извести всего один единственный раз призвав **Ifrit**, но за бой с ними дают так много **EXP** и **AP**, что стоит немного прятнуть удовольствие и податься в рукопашную (для этого как нельзя лучше подходит команда **Mad Rush**, если, конечно, **Ifrit** успел изучить ее). Покончив со спортсменами-любителями, выбираемся с катка и заходим в дверь справа. Испуганный студент протягивает нам вторую карточку (**card key 2**). Выходим из комнаты и бежим вниз по коридору. Миновав два экрана, мы оказываемся возле знакомого **Save Point**. И снова бежим направо и поднимаемся вверх по лестнице. Райдзин и Фудзин по-прежнему стоят на месте, но это уже не важно — забираемся на третий этаж, открывая дверь, ведущую на крышу, и спрыгиваем вниз. На баскетбольной площадке можно заправиться магией **Shell** из **Darw Point**. Бежим налево и вновь оказываемся в здании галбадинской академии. Бежим вниз по коридору... ба, знакомые места! Миновав пару экранов, мы оказываемся в главном холле. В центре в луче желтого света сидит какое-то чудище. Прежде чем опробовать на нем молодецкую удачу, категорически рекомендуется сохранить игру — **Save Point** находится в правом нижнем углу холла.



Чудище зовется **Cerberus**, и сражение с ним обещает стать весьма запоминающимся событием. Начнем с того, что оно беззастенчиво пользуется довольно мощной магией, предварительно скаковав на себя **Triple**. Представим себе на минутку три землетрясения **Quake** подряд... Для того чтобы избежать подобной напасти, в самом начале боя призываю **Carbunkle**, таким образом защищая себя от вражеской магии. Действие **Triple** нейтрализует магией **Dispel**, после чего начинаем активно атаковать чудище **Guardian Force Diablos**. За одно появление Посланнику Тьмы удается снести ураган до 3000 хит-пойнтов — значит, вызвать его достаточно всего три раза. В этом бою нельзя использовать магию стихий **Wind** и **Thunder**, а значит и **GF Quesacotl** и **Pandemona**. По окончании боя **Cerberus** присоединится к нам в качестве **Guardian Force**, и вдобавок мы получим карту **Cerberus**.

### Cerberus

**Местоположение:** Необходимо победить Cerberus в холле Galbadia Garden

**Атака:** Counter rockets

**Стихия:** Нет

**Способности:** ST-Def-Jx2/4 junction, auto-haste ability, Expendx2-1 ability

Вызов Cerberus должен стать первым шагом в сражении с любым боссом. Counter rockets кастуют на весь отряд Double и Triple. Auto-haste ускоряет одного из персонажей, в то время как ST-Def-Jx4 защищает отряд от четырех видов долговременной магии, а Expendx2-1 позволяет, заплатив цену одного заклинания, кастовать его дважды.



После боя можно выкачивать магию **Haste** из **Draw Point** в центре луча желтого цвета (когда-то мы им уже пользовались, не так ли?). Тем временем холл наводняют здоровенные еноты **Death Claw** и совершенно мерзкие твари под названием **Tri-Face**. Эти сородичи **Cerberus** имеют приблизительно по 8000 хит-пойнтов здоровья и, помимо обычных атак, тоже весьма неслабых, используют еще и **Poison Gas**, действие которого сводит наших бойцов с ума. В сражении с ними лучше всего призывать **Guardian Force Ifrit**, ну и **Diablos** тоже подойдет. Сохраняя игру и бежим налево, в коридоре заходим в левую дверь, и девушка отдает нам третью карточку (**card key 3**). Возвращаемся в холл, бежим наверх и в коридоре сворачи-



ваем направо. По знакомой лестнице поднимаемся на второй этаж, бежим налево и поднимаемся вверх на лифте. Зд-ра-вс-тв-уй-те!

Сохраняем игру в **Save point** справа и идем общаться с Сайфером. За прошедшее время он мало изменился — все так же надеется на свой **gunblade** и атакует в основном Скволла. Защищаем лидера командой **Defend** (если она есть) или любой доступной магией и призываю верных **Guardian Force**. Очень скоро бой заканчивается нашей победой. После этого мы бежим по коридору направо и вскоре оказываемся на втором ярусе холла **Galbadia Garden**. Обегаем его против часовой стрелки (по дороге будет возможность сохранить игру в **Save Point**) и заходим в аудиторию на противоположной стороне. Здесь к нам присоединяется Риона. Стоит лишь подойти к кафедре, как стеклянный потолок разлетается на тысячи мельчайших осколков, и оттуда появляется Эдея. После непродолжительного разговора нас ждет еще один бой. В начале придется сражаться с Сайфером. Нам удалось серьезно потрепать его во время прошлого боя, поэтому серьезным противником «рыцаря волшебницы» считать нельзя. Однако время сражения с ним нужно провести с максимальной пользой: призвать **Cerberus** и затем скаковать на каждого из членов отряда **Shell**, **Regen** и **Haste**. Как только Сайфер сдается, без перерыва в бой вступит Эдея. Но мы уже готовы к встрече с ней — все члены отряда защищены магией, осталось лишь призвать несколько раз **Diablos**, и победа у нас в кармане. Если волшебнице придет в голову скаковать на себя **Reflect**, нужно нейтрализовать его действие заклинанием **Dispel**. Против магии **Silence** как нельзя лучше помогает команда **Treatment** (если **Siren** к тому времени успела ее изучить), а еще в бою с Эдеей весьма эффективно заклинание **Demi**. Помимо магии у волшебницы обязательно нужно вытянуть нового **Guardian Force Alexander**.

### Alexander

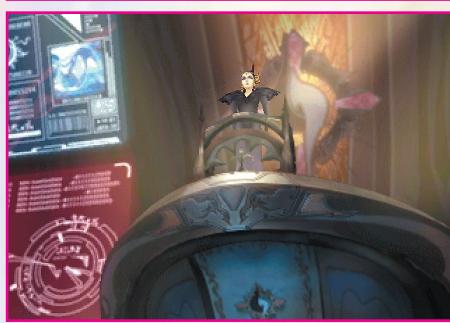
**Местоположение:** Вытягиваем его у Edea в конце 2-го диска

**Атака:** Holy judgement

**Стихия:** Holy

**Способности:** Revive command, Elem-Defx4 ability, med data ability, High Mag-RF menu

Как ему и положено, Alexander занимается в основном делами благотворными. Его **revive command** возвращает погибших персонажей; **High Mag-RF** помогает получить доступ к заклинаниям высокого уровня; **Med data** удваивает эффект целебной магии — тот же hi-potion, например, восстанавливает 2,000 хит-пойнтов вместо 1,000; и, наконец, **Elem-Defx4** защищает персонажа от магии стихий **Fire**, **Ice**, **Lightning** и **Water**.



После сражения с Эдеей мы получаем **Hero** и **Force Armlet** (с его помощью **Guardian Force** получает способность **Spr+40%**). Риона подходит к лежащему на полу Сайферу, пытается поднять его... но тот встает сам и уходит, не обращая на нее внимания. Девушка теряет сознание... В это время Эдея обводит всех удивленным взглядом: «Скволл, Зелл, Сельфи... ребята, вы все так выросли. А где Эллона?» На этом заканчивается второй диск игры.

Продолжение следует...

Автор статьи выражает благодарность

Эндрю Весталу

за предоставленную информацию

При подготовке статьи использованы материалы сайта <http://www.ffnet.net>

# MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

**ПОНЯТИЯ/ТЕРМИНЫ**

**HP** — Hit Point, единица измерения здоровья  
**SP** — Spell Point, единица измерения запаса магии  
**Skill** — скайл, навык, умение героя  
**N** — Normal, низший уровень владения навыком  
**E** — Expert, экспертный уровень владения навыком  
**M** — Master, мастерский уровень владения навыком  
**GM** — Grand Master, наивысший уровень владения навыком

**УПРАВЛЕНИЕ**

↑ — вперед  
↓ — назад  
← — влево  
→ — вправо  
F1 — крикнуть  
F2 — подпрыгнуть  
ENTER — включение/выключение пошагового режима  
F3 — скаковать Quick Spell  
A — атаковать  
Space — переключить рычаг  
C — открыть Spellbook  
D — пропустить персонажа в бою  
TAB — переключение между персонажами  
O — открыть экран квестов  
E — сводка информации по партии  
R — отдыхать  
H — открыть экран истории  
N — открыть экран автоматических пометок  
M — открыть карту  
U — включить режим бега  
Page Down — посмотреть вверх  
Delete — посмотреть вниз  
END — выровняться  
PGD — взлететь  
Insert — снизиться  
Home — приземлиться

**МАГИЯ**

Посовещавшись с Главным Редактором, мы решили опустить подробный рассказ обо всех заклинаниях, встречающихся в игре. Хотите простой совет? Если вам нужна самая точная и верная информация, кликните правой клавишей мышки на иконке в Spellbook'е или на книге, лежащей в вашем Inventory, или стоящей на полке магазина, и вы тут же все увидите! Это трудно в первые 2-3 раза, а потом все получается на ура. Однако, некие базовые данные привести все же придется, по крайней мере, применительно к доступности магических школ для разных героев. При этом мы будем рассматривать специфичности вампиров, темных эльфов и драконов как некие дополнительные «типы магии», доступные только этим классам, так как чтобы их использовать, нужно лезть в книгу заклинаний, а еще — потому что они требуют затраты маны.

**FIRE MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Necromancer (GM) и Dark Elf (M). Наилучшая атакующая школа. Огонь во всех проявлениях, включая метеориты. Самое выгодное для игрока соотношение наносимого вреда и расходуемой маны.

**AIR MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Necromancer (GM) и Dark Elf (M). Прыжки, полеты, невидимость, электрические разряды и звездолад — это сюда.

**WATER MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Necromancer (GM) и Dark Elf (M). Хитрая штука. Ледяные удары, замораживание, а также — мгновенные путешествия, перемещения и куча всяких других полезных вещей.

**EARTH MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Necromancer (GM) и Dark Elf (M). Не люблю эту школу. Какая-то она... бесполковая. Впрочем, не только в этой игре.

**SPIRIT MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Cleric (GM), Vampire (M) и Minotaur (E). Сила души действительно может тво-

рить чудеса. Однако самые мощные заклинания появляются только на Мастерском и Гранд-Мастерском уровне.

**MIND MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Cleric (GM), Vampire (M) и Minotaur (E). Магия знаний и силы воли. Удары ментальной энергии, снятие состояния испуга и т.д. В целом, ситуация, сходная со *Spirit*, — самые мощные заклинания становятся доступны только под конец.

**BODY MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна классам Cleric (GM), Vampire (M) and Minotaur (E). Вещь, абсолютно необходимая с первых минут игры. Лечение, лечение и еще раз — лечение!

**LIGHT MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна только классу Cleric (GM). Заклинания дорогое, но чертовски эффективные, как атакующие, так и защитно-лечебные.

**DARK MAGIC:** 10 заклинаний. Доступна только классу Necromancer (GM). Рулетка!!!

**VAMPIRE SKILL:** 4 «заклинания». Доступна только классу Vampire (GM). Полезная штука. На самом низшем уровне вампир высасывает из противника HP, при этом сам лечится. Потом получает способность летать, потом — становиться невидимым и неуязвимым.

**DARK ELF SKILL:** 4 «заклинания». Доступна только классу Dark Elf (GM). Вначале — просто умение торговаться, затем — преимущества при дальних переходах, а под конец — мощнейшее атакующее заклинание *Darkfire Bolt*.

**DRAGON SKILL:** 4 «заклинания». Доступна только классу Dragon (GM). Когти, крылья, устрашение и смертельное дыхание.

**ГЕРОМ**

Итак, отныне раса и класс персонажа — суть одно и то же. Так что никаких больше гоблинов-священников и гномов-дуридов. В нашем распоряжении имеются:

**Knight/Champion**

Человек, боец, ни на каплю не изменился с предыдущих серий. Бьет сильно, любым оружием, одевает любую броню, (может стать Гранд-Мастером *Sword*, *Spear*, *Plate* и *Shield*). Колдовать не способен в принципе в силу отсутствия необходимых для этого мозгов. Из небоевых искусств способен достичь вершин в навыках *Repair Item* и *Armsmaster*. С каждым новым уровнем получает 5 HP, после превращения в Champion — 8 HP. Изначально имеет защиту от магии *Spirit*.

**Cleric/Priest of Light**

Тоже классика. Человек. В высшей степени полезный член группы. В совершенстве освоил все три школы ментальной магии — *Body*, *Mind* и *Spirit*, а также единственный класс, способный стать Гранд-Мастером *Light Magic*. На дух не переносит режущее и колющее оружие, зато ловко работает дубиной и палицей (может стать Мастером). Не чурается кольчуги и щита (тоже способен достичь уровня Мастера). Из прочих умений может освоить на уровне Мастера скиллы *Merchant* и *Meditation*. С каждым новым уровнем получает 2 HP и 3 SP, после превращения в *Priest of Light* — 3 HP и 5 SP. Изначально имеет защиту от магии *Spirit*.

**Dark Elf/Patriarch**

Наилучшие в мире *Might & Magic* торговцы. И вовсе они не злые, хотя и себе на уме. Никто лучше них не способен обращаться с луками и арбалетами (единственный класс, который может стать Гранд-Мастером), могут в совершенстве освоить скилл *Chain* плюс у них есть собственные, присущие только этим ребятам, навыки. Спецспособности Темных эльфов выступают в данном случае как дополнительная школа магии. По достижении уровня Гранд-Мастера бьют врагов сильнейшим заклятьем *Darkfire Bolt* — одновременная атака огнем и черной магией. Кроме того, могут стать Мастерами во всех четырех



- Map of Jadame -

Insert

— снизиться

Home — приземлиться

школах элементной магии. Из небоевых навыков доступен уровень Гранд-Мастера в *Disarm Traps* и *Merchant*. С каждым новым уровнем получают 3 HP и 2 SP, после превращения в *Patriarch* — 4 HP и 4 SP. Изначально имеют защиту от всех четырех типов элементной магии.

**Minotaur/Minotaur Lord**

Большие, сильные, когда намокают — пахнут псиной. Если проводить аналогии с *Heroes of Might & Magic*, то минотавры — типичные *Barbarians*. Способны стать Гранд-Мастерами топора, огненной магии и *Perception*. С каждым новым уровнем получают 4 HP и 1 SP, после превращения в *Minotaur Lord* — 6 HP и 2 SP. Изначально имеет защиту от всех трех типов ментальной магии — *Spirit*, *Mind* и *Body*.

**Troll/War Troll**

Необычайно сильны и обладают огромным здоровьем, которое к тому же восстанавливается со временем. В магии — ни бубум, да им и не нужен! Зато с оружием и броней никаких проблем: тролли способны освоить на Гранд-Мастерском уровне посох, палицу и кожаную броню. Они также призванные специалисты по культурному и регенерации. Короче — танки. К тому же, с каждым новым уровнем получают 5 HP, а после превращения в *War Troll* — 8 HP. Изначально имеют защиту от магии *Water* и *Body*.

**Vampire/Nosferatu**

Мастера на все руки: и подваться и поколдовать и подкрасться незамеченным. Ментальную магию (*Mind*, *Spirit*, *Body*) могут изучить на уровне *Master*, магию вампиров — на Гранд-Мастерским. Эта «магия» включает целый ряд специфических умений, включая вытягивание из противника на расстоянии жизненных сил (сам вампир при этом лечится), полет и, наконец, способность становиться полностью неуязвимыми к физическим атакам — *Misform* (правда, в таком состоянии они сами тоже не могут атаковать). Из оружия предпочи-

тают кинжалы (Гранд-Мастерский уровень). Из «мирных» навыков — преуспели в опознании монстров. Вампирьи получают с каждым новым уровнем 3 HP и 2 SP, после превращения в Nosferatu — 4 HP и 4 SP. Изначально имеют полный иммунитет к магии Mind.

#### Necromancer/Lich

Могущественный маг, темный аналог Священника. Может стать Гранд-Мастером Dark Magic, а также — Fire, Air, Water и Earth. Только ему доступно новое заклинание Dark Grasp — жертва парализуется, а ее броня ополовинивается. Любимое оружие — посох (Мастерский уровень), единственная доступная броня — Leather (Expert). Самый мозговитый герой — способен досконально освоить навыки Learning, Meditation и Alchemy. С каждым новым уровнем получают 2 HP и 3 SP, после превращения в Lich — 3 HP и 5 SP. Изначально имеет защиту от магии Spirit.

#### Dragon/Great Wym

Да, это он. Дракон. Увы, начать игру за него нельзя, но по крайней мере один из этих товарищ может к вам присоединиться, если вы не встанете на сторону Охотников на драконов. Оружие и доспехи не признают, впрочем, никакие мечи не сравняются с их страшными когтями и дыханием, а никакая броня — с чешуйей. Единственная «школа магии», доступная им, — это Драконы способности (естественно, вплоть до уровня Гранд-Мастера). Сюда входит драконье дыхание, умение летать, «заклинание» Flame Blast — аналог Файербола и т.д. Из небоевых умений они способны достичь уровня Гранд-Мастера в Perception, Learning, Identify Item — короче, правильные ребята. С каждым новым уровнем получают 4 HP и 2 SP, после превращения в Great Wym — 7 HP и 3 SP. Изначально не имеют никакой защиты от враждебных воздействий.

#### БОЧКИ

В процессе игры вам буду часто попадаться бочки (barrels) с разноцветными жидкостями. Каждая такая бочка повышает на 2 единицы один из атрибутов персонажа, который к ней прикоснулся:

**Blue** — Personality (увеличивает количество SP у специалистов по ментальной магии)

**Green** — Endurance (увеличивает количество HP)

**Orange** — Intellect (увеличивает количество SP у специалистов по элементной магии)

**Purple** — Speed (увеличивает скорость и Armor Class)

**Red** — Might (увеличивает урон, наносимый врагу оружием)

**White** — Luck (удача... этим все сказано)

**Yellow** — Accuracy (увеличивает шанс попасть по врагу оружием)

**Жидкости, повышающие сопротивляемость:**

**Magical** — Magic Resistance

**Steaming** — Fire Resistance

**Внимание:** в бочках с черной (black) жидкостью — яд!

#### АЛХИМИЯ

Прежде всего определимся с основными алхимическими терминами и понятиями

**Blue Potion** — Голубое зелье

**Red Potion** — Красное зелье

**Yellow Potion** — Желтое зелье

**Power** — Сила зелья

Простейшие реагенты, которые встречаются в игре, и зелья, из которых может приготовить ЛЮБОЙ ПЕРСОНАЖ:

**Голубые зелья различной силы:** Phima Root, Meteor Fragment, Will O' Wisp Heart, Phoenix Feather

**Красные зелья различной силы:** Widowsweep Berries, Wolf's Eye, Phial of Gog Blood, Ruby.

**Желтые зелья различной силы:** Poppy Pads, Thornbark, Sulphur, Garnet.

**Серые зелья различной силы (катализаторы):** Mushroom, Obsidian, Wasp Wing, Mercury.

**Magic Potion (Blue)** — восстанавливает 10 + сила напитка единиц маны

**Cure Wounds (Red)** — восстанавливает 10 + сила напитка единиц здоровья

**Cure Weakness (Yellow)** — снимает слабость

**Catalyst** — если смешать его с другим напитком, то сила напитка станет равна силе катализатора

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне NORMAL:**

**Awaken (Green)** = Yellow + Blue — снимает состояние Sleep

**Cure Disease (Orange)** = Yellow + Red — снимает состояние Diseased

**Cure Poison (Purple)** = Red + Blue — снимает состояние Poisoned

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне EXPERT (Многослойные — Layered):**

**Bless** = Red + Green — эффект заклинания Bless, действует 30 минут за ед. силы

**Cure Insanity** = Orange + Green — снимает состояние Insane

**Harden Item** = Yellow + Green — увеличивает прочность предметов

**Haste** = Red + Orange — эффект заклинания Haste, действует 30 минут за ед. силы

**Heroism** = Red + Purple — эффект заклинания Heroism, действует 30 минут за ед. силы

**Preservation** = Blue + Orange — эффект заклинания Preservation, действует 30 минут за ед. силы

**Recharge Item** = Blue + Green — эффект заклинания Recharge Item, предмет теряет 70% минут сила эликсира своих зарядов

**Remove Curse** = Green + Purple — снимает состояние Cursed

**Remove Fear** = Orange + Purple — снимает состояние Afraid

**Shield** = Blue + Purple — эффект заклинания Shield, действует 30 минут за ед. силы

**Stoneskin** = Yellow + Orange — эффект заклинания Stoneskin, действует 30 минут за ед. силы

**Water Breathing** = Yellow + Purple — не дает утонуть

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне MASTER (White):**

**Might Boost** = Cure Poison + Heroism — увеличивает Might до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Intellec Boost** = Awaken + Harden Item — увеличивает Intellect до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Personality Boost** = Awaken + Recharge Item — увеличивает Personality до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Endurance Boost** = Cure Poison + Shield —

увеличивает Endurance до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Speed Boost** = Cure Disease + Haste — увеличивает Speed до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Accuracy Boost** = Cure Disease + Stoneskin — увеличивает Accuracy до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Luck Boost** = Heroism + Shield — увеличивает Luck до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Flaming Potion** = Awaken + Haste — придает оружию свойство «of flame» на 30 мин. за ед. силы

**Freezing Potion** = Awaken + Heroism — придает оружию свойство «of frost» на 30 мин. за ед. силы

**Cure Weakness (Yellow)** — снимает слабость

**Catalyst** — если смешать его с другим напитком, то сила напитка станет равна силе катализатора

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне NORMAL:**

**Awaken (Green)** = Yellow + Blue — снимает состояние Sleep

**Cure Disease (Orange)** = Yellow + Red — снимает состояние Diseased

**Cure Poison (Purple)** = Red + Blue — снимает состояние Poisoned

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне EXPERT (Многослойные — Layered):**

**Bless** = Red + Green — эффект заклинания Bless, действует 30 минут за ед. силы

**Cure Insanity** = Orange + Green — снимает состояние Insane

**Harden Item** = Yellow + Green — увеличивает прочность предметов

**Haste** = Red + Orange — эффект заклинания Haste, действует 30 минут за ед. силы

**Heroism** = Red + Purple — эффект заклинания Heroism, действует 30 минут за ед. силы

**Preservation** = Blue + Orange — эффект заклинания Preservation, действует 30 минут за ед. силы

**Recharge Item** = Blue + Green — эффект заклинания Recharge Item, предмет теряет 70% минут сила эликсира своих зарядов

**Remove Curse** = Green + Purple — снимает состояние Cursed

**Remove Fear** = Orange + Purple — снимает состояние Afraid

**Shield** = Blue + Purple — эффект заклинания Shield, действует 30 минут за ед. силы

**Stoneskin** = Yellow + Orange — эффект заклинания Stoneskin, действует 30 минут за ед. силы

**Water Breathing** = Yellow + Purple — не дает утонуть

**Напитки, которые может готовить алхимик на уровне MASTER (White):**

**Might Boost** = Cure Poison + Heroism — увеличивает Might до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Intellec Boost** = Awaken + Harden Item — увеличивает Intellect до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Personality Boost** = Awaken + Recharge Item — увеличивает Personality до значения 3\*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

**Endurance Boost** = Cure Poison + Shield —

**Pure Endurance** = Awaken + Endurance Boost — прибавляет 50 Endurance постоянно

**Pure Speed** = Cure Poison + Speed Boost — прибавляет 50 Speed постоянно

**Pure Accuracy** = Awaken + Accuracy Boost — прибавляет 50 Accuracy постоянно

**Pure Luck** = Stoneskin + Swift Potion —

прибавляет 50 Luck постоянно

**Stone to Flesh** = Heroism + Cure Paralysis — снимает состояние Stoned

**Slaying Potion** = Shield + Flaming Potion — придает оружию свойство «of dragon slaying»

**Rejuvenation** = Bless + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

**Rejuvenation** = Preservation + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

**Rejuvenation** = Water Breathing + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

**Rejuvenation** = Blue and Orange Layered + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

**Rejuvenation** = Yellow and Purple Layered + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

#### ACROMAGE

Во всех тавернах Джедема, начиная с острова людей-ящериц, вам предложат партию в Acromage. Более того, в Ravenshire вы получите от Tonk Blueswan квест: выиграть турнир во всех 11 тавернах. В случае удачи вас ждут ценные подарки. Вероятно, изначально эта карточная игра задумывалась как пародия на Magic: the Gathering, впрочем, я могу и ошибаться. Суть любой партии в том, что нужно или разрушить башню противника, или достичь своей башней определенной высоты (значения этой высоты меняются в различных тавернах), или же накопить определенное количество любого ресурса (тоже меняется в различных тавернах). У



каждого игрока есть башня и есть стена, защищающая эту башню и принимающая на себя урон, наносимый врагом (за исключением специально оговоренных случаев, когда на карте прямо написано, что удар наносится непосредственно по вражеской башне). В игре 3 вида ресурсов — кирпичи (bricks), кристаллы (gems) и зверюшки (recruits). Каждый ход количество каждого ресурса увеличивается на величину, указанную большой желтой цифрой на плашке с символом ресурса. Количество уже имеющихся ресурсов указано маленькой черной цифрой в левом нижнем углу плашки. Каждый ход вы играете одной из своих карт и берете одну карту из колоды. Для активации любая карта требует определенное количество одного из ресурсов. Если у вас нет ресурсов или же вы по каким-то причинам не хотите играть, вы имеете право в свой ход просто снести любую карту и взять новую из колоды. Теперь о том, какие бывают карты. Очень грубо их можно разделить на три





**Taren Temper** — Expert Fire Magic  
**Lanshee Caverhill** — Master Dark Elf  
**Raven Quicktongue** — Grand Master Merchant  
**Jobber** — Master Dagger  
**Matrix Townsaver** — Expert Spear  
**Lisha Sourbrow (Townsaver Hall)** — Expert Mace  
**Aerie Luodrin** — Expert Sword  
**Blacken Stonedeaver** — Grand Master Identify Monster  
**Straton Hawthorne** — Expert Spirit Magic  
**Tobren Forgewright** — Expert Chain  
**Puddle Thain** — Expert Staff  
**Ulbrecht Pederton** — Expert Water Magic  
**Archibald Dawnglow** — Expert Light Magic  
**Oberic Nosewort** — Master Bow  
**Evandar Lotts** — Expert Repair Item  
**Jasp Hunter** — Master Axe

**УСЛУГИ**

**Neblick** продает **Forged Credit Vouchers** и покупает **Silver Dust of the Sea**

**Treibild** продает **Toberisk Pulp** и покупает **Toberisk Fruit**

**Maddigan the Tracker** — покупает **Dire Wolf Pelts** (250 золотых)

**Guild of Bounty Hunters** — можно узнать, какой монстр является в этом месяце объектом охоты. Если его убить и прийти в гильдию, получить награду. Набрав 10000 золотых за подобные подвиги, можно вступить в гильдию.

Гостиница **The Adventurer's Inn** (найм спутников)

Тролль **Thorne Understone** предлагает присоединиться к вашей партии

**Apothecary** — алхимические напитки

**Gymnasium** — тренировки

В том же здании, что **Gymnasium** — таверна **Kessel's Kantina**

Таверна **The Dancing Ogre** — за мостом

**Sanctum** — лечение

**Reaver** покупает **Naga Hides** за 500 золотых

Магазин **Caor's Curios** — амулеты, свитки и т.д.

Магазин **Needful Things** — магические примочки, кольца, сапоги...

Магазин **Keen Edge** — оружие

Магазин **Polished Shield** — броня

Магазин **Vexation Hexes** — Книги заклинаний и обучение элементной магии

**Self Guild** — Книги заклинаний и обучение магии **Spirit**, **Mind**, **Body**

**Guild Caravan** — путешествия на лошадях

Сберкасса **Steele's Vault**

**ОБУЧЕНИЕ**

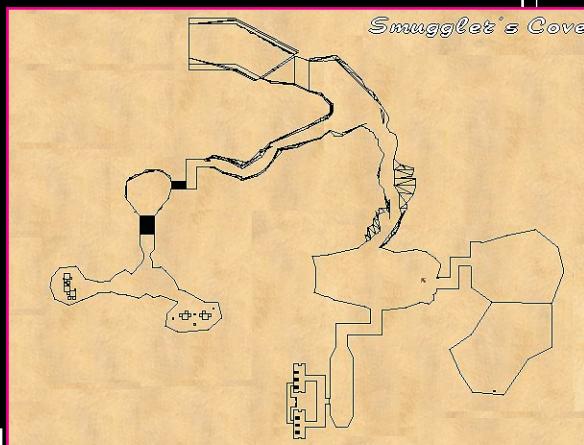
**Botham** — Master Plate

**Alton Putnam** — Expert Meditation

**ПОЯСНЕНИЯ К КАРТЕ:**

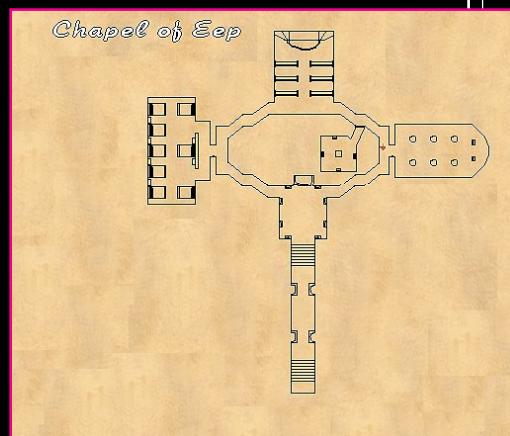
- Жилплощадь (указанные квесты и учитель):**
- 1 — Merchant Library
  - 2 — Merchant's Home: отдаем письмо и получаем квест отнести письмо в Smuggler's Cove
  - 3 — Spirit E
- Южная часть города:**
- 1 — Merchant Library
  - 2 — Merchant's Home: отдаем письмо и получаем квест отнести письмо в Smuggler's Cove
  - 3 — Spirit E

- Северная часть города (в излучине реки)**
- ④ — Identify GM
  - ⑤ — Покупка Vouchers за 6500, продажа Sea Dust
  - ⑥ — Plate M
  - ⑦ — Квест: принести щит Eclipse
  - ⑧ — Bounty Guild
  - ⑨ — Meditation E
  - ⑩ — Полезная информация
  - ⑪ — Fire E
  - ⑫ — Покупка Naga Hides за 500
  - ⑬ — Thorne's Home (может присоединиться)
- Услуги**
- A — Polished Shield — броня
  - B — Сберкасса Steele's Vault
  - E — Vexation Hexes (книги и обучение элементной магии) и Self Guild (книги и обучение ментальной магии)
  - G — Gymnasium — тренировки
  - H — Adventurer's Inn (найм спутников)
  - I — Таверны
  - L — Town Hall
  - M — Магические лавки
  - P — Apothecary — алхимия
  - T — Sanctum — лечение
  - W — Keen Edge — оружие
  - X — Входы в подземелья
- Коды:**
- a — +25 Might (временно)
  - b — Challenge (random)
  - c — если у партии <100 золотых, то +200 золотых
  - d — ядовитый колодец
  - e — повышение Earth Resistance
  - o — Обелиск
  - s — Сундуки



**Arion Hunter** (тот самый, кому вы должны доставить послание от **Elgar Fellmoon**) от мага по имени **Zog**. Маг требует слушаться его и передавать информацию о Торговцах Альвара пирату **Stanley**. В одном из сундуков будет последний свиток **Cure Disease**. Внимание: через зал **Storeroom** в восточном конце карты надо бежать бегом, там в полу спрятаны ловушки. Там же в сундуке вы найдете **Anointed Herb Potion**. Когда вы придет к главарю контрабандистов (в конце удлиненного зала в самой нижней части карты), он покочеврятится и согласится выполнить просьбу **Fellmoon'a**.

**Квест:** Arion Hunter объясняет вам, что несмотря на то, что он готов помочь торговцам, тем не менее его обязанность — послать отчеты Регнанским пиратам. После этого он даст вам фальшивое письмо к этим пиратам. Письмо надо отнести в **Harecksburg** на остров **Regna**.



**Квест:** эта верхушка просит спасти его дочку, томящуюся в плену огра-волшебника Зога.

**CHAPEL OF EEP**

**Население:** анималисты, люди-крысы. Проходится элементарно. Осмотрите все шкафы и сундуки, не забывая сохраняться. Не пропустите дверь, ведущую в центральную комнату — там много интересного! В одном из сундуков вы найдете квестовой предмет — кусок сыра **Log of Edendrie**.

**DIRE WOLF DEN**

Маленькое подземелье, населенное крысо-людьми и волками. Проходится за 15 минут. В юго-восточной части карты — сундук с квестовой костью — **Bone of Doom**.

Продолжение. Начало смотри в номере 6 за 2000 год.

# NOX

Сергей ДРЕГАЛИН

## ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ВОИНА (WARRIOR) ГЛАВА 1

**Задание:** Locate the Gauntlet in Dun Mir

**Комментарии к выполнению:**

— Итак, самое первое испытание — проверка на минимальную прочность и полное ознакомление с азами игры. Бегите на северо-запад и тщательно исследуйте город, собирая весь доступный хлам.

— Найдите стражника около дома с парадной лестницей и поговорите с ним. Сей воин скажет, что за дверьми проводится испытание —



**Gauntlet**, для участия в котором необходимо заплатить кругленькую сумму или заручиться поддержкой какого-нибудь влиятельного человека. В общем, идем искать спонсора.



**Задание:** Find someone to sponsor you for The Gauntlet

**Комментарии к выполнению:**

— Чуть восточнее стража будет дом, в котором живет местный мастер с характерным именем Gearhart. Поговорите с ним и отправляйтесь на выполнение нового задания.



**Задание:** Kill the Urchin terrorizing the Dun Mir Orchard

**Комментарии к выполнению:**

— Вам нужно покончить с бестиями, обосновавшимися во фруктовом саду и терроризирующими местное население. Железные ворота, ведущие в сад, находятся западнее мастерской Gearhart.

— Уничтожьте ВСЕХ тварей. Признаком того, что вы полностью зачистили территорию, будут листья благодарности со стороны садовников.

— Возвращайтесь к Gearhart и намекните, что вам неплохо было бы поучаствовать в состязаниях. После этого смело подходите к стражу и идите в открывшиеся ворота...

## ГЛАВА 2

**Задание:** Survive the Gauntlet!

**Комментарии к выполнению:**



— Единственное, что требуется от вас в начале этой главы — уцелеть во время испытаний. Несмотря на множество окружающих опасностей, ничего по-настоящему сложного в лабиринте нет. Аккуратно обходите плиты-ловушки, избегайте огненных потоков лавы, используйте бег для преодоления сдвигавшихся каменных глыб, периодически сохраняйте игру... Да и все, по-жалуй.



**Задание:** Rescue Gearhart from the Sewers of Dun Mir

**Комментарии к выполнению:**

— Присутствует как минимум два секрета — внимательно смотрите карту!

— Старик-механик находится на третьем ярусе. Поговорите с ним, заберите серебряный ключ и откройте дверь темницы.

— Для того чтобы подняться наверх, вы должны одновременно с Gearhart нажать две кнопки.

## ГЛАВА 3



**Задание:** Go to Mayor Theogrin in the Village of Ix

**Комментарии к выполнению:**

— Поговорите с местным предводителем — Horrendous. Он поручит вам отыскать старейшину близлежащей деревушки и перекинуться с ним парой слов.

— Отправляйтесь на юг локации и идите в тоннель, вход в который охраняет одинокий страж. Двигайтесь по подземным коммуникациям на юго-восток, не пропустив по дороге секретную комнатушку.

— Ради интереса можете навестить старого слепого отшельника. Помните такого? В прошлый раз, когда мы проходили игру за чародея, его судьба оказалась не столь трагична...

— Загляните на огонек в лагерь бандитов, расположенный в глубокой чаще леса. Убейте всех разбойников и заберите их добро.

— В городе найдите старейшину и поговорите с ним. Предпримчивый правитель немедленно поручит вам найти свой скриптор, похищенный урчинами.

**Задание:** Retrieve the Mayor's scepter from the Urchins

**Комментарии к выполнению:**

— Идите на север деревушки. Поговорите с Henrick, который предложит вам купить у него прирученных волков за 200 золотых. Что тут сказать? Дорогово, да и не нужно.



— Отправляйтесь на погост (Ix Cemetery). По пути не пропустите секретную локацию, находящуюся за огромным валуном.

— Перебросьте всех урчиков на первом этаже, ищите яму, которая ведет вниз. Прыгайте в нее и немедленно выбирайтесь из ловушки. Для этого просто разнесите в пух и прах стены. Затем уничтожьте всех урчиков-магов (они активно используют заклинание замедления) и опустите три сундука, стоящие в ряд. В одном из них будет скриптор старейшины и ключ.

— Пройдите немного далее по коридору и поговорите с умирающим воином.

— Возвращайтесь к старейшине и получайте заслуженную награду. Пройдитесь по лавкам и обязательно купите меч, усиленный заклинанием Fire. Потом отправляйтесь к восточным воротам и поговорите с Капитаном.

## ГЛАВА 4



**Задание:** Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah's presence

**Комментарии к выполнению:**

— Точно такое же задание вы получали, когда играли за чародея. Если, конечно, играли. Задача — пройти по гробнице и отыскать в ней следы присутствия Хекубы. Вот чего-чего, а этого там будет предостаточно.

— На первом этаже есть как минимум две секретные комнаты.

— На втором этаже вы встретите Хекубу собственной персоной. После небольшой демонстрации магических способностей в бою ринется некромансер. Уничтожить его совсем не сложно — захватите его в углу и обработайте разок способностью Berserker Charge.



**Задание:** Find a way to escape from the Tomb of Valor

**Комментарии к выполнению:**

— Если к этому времени вы еще не нашли какой-нибудь меч с заклинанием Fire, то вам придется несладко. Все дело в пресловутых зомби, которые будут упорно оживать, если не повернуть их церемонии сожжения. Если же вы пришли с обычным оружием, то постараитесь просто избегать стычек и побыстрее выбираться из подземелий.

— На данном ярусе находится как минимум три секретных помещения.

— Около платформы с двумя черепами, изрыгающими столбы пламени, киньте через окно скрипник в кнопку. Это заставит че-ре-па немного постыдиться.

— На следующем ярусе уничтожьте Barbaric guardian of the crypts и обязательно заберите предметы экипировки, которые

останутся на теле. На данный момент — это лучшее, что вы можете наплыть на своего героя.

- На этом ярусе находится как минимум один тайник.
- Чтобы забрать тунику, окруженному скрытыми ямами-ловушками, просто прыгните к ней с максимально близкой дистанции. После этого смело нырните в любую из ям.
- Двигайтесь далее, пока не встретите самого опасного противника — Хранителя Душ (Keeper of souls). Убейте его, заберите все оставшиеся предметы и двигайтесь далее.
- Чтобы пройти невредимым через столбы пламени, бьющие прямо из пола, просто перепрыгните через них.
- Как только вы покинете негостеприимные подземелья гробницы, на ваши плечи немедленно ляжет новый груз. Девушка по имени Ingrid попросит вас вызволить из плена женщин, зачарованных ограми.

## ГЛАВА 5



**Задание:** Retrieve Matilda's cloak from an Ogre near the docks of Birn

### Комментарии к выполнению:

— Для начала освободите город от нежелательных элементов. Это можно сделать хотя бы изображением сугубо меркантильных — у многих огров есть неплохие топоры, которые можно впоследствии выгодно продать местным купцам. Разделавшись с противниками, приведите в порядок обмундирование и идите в северную часть поселения. Найдите в одном из домиков девушку по имени Matilda и поговорите с ней. Она поручит вам отыскать накидку, которую украли огры.

— Отправляйтесь в юго-восточную часть локации и убейте нескольких огров. У одного из них выпадет ярко-красная накидка, которую и нужно отнести Матильде.



**Задание:** Rescue Glynda and the women of Brin held capture in Grok Torr

### Комментарии к выполнению:

— После выполнения предыдущего задания идите к логову огров. Увы, пройти в него через центральные ворота не удастся, поэтому ищите обходной подземный путь.

- Идти придется довольно долго. В итоге вы выберетесь прямо в глубокий тыл огров.
- Заложницы находятся за оградой в юго-восточной части лагеря. Откройте ворота и ведите их всех назад к городу.

## ГЛАВА 6



**Задание:** Battle your way to the Fortress and defend it against the Undead

### Комментарии к выполнению:

— И вновь история повторяется... Вам нужно вместе со стражей освободить город от нашествия нечисти. Задание из разряда приятных — трудностей не много, а вот трофеев и динамики —

хоть отбавляй.

— Собрав все трофеи, не спешите нести их к единственному торговцу. Это еще тот скупердай. Он не только покупает вещи за бесценок, но и осуществляет ремонт по баснословно завышенным тарифам. Советую не связываться с ним, а только подремонтировать самое необходимое и идти дальше. Ваша следующая цель — крепость на востоке локации.



**Задание:** Enter the Fortress and find Horrendous

### Комментарии к выполнению:

— Если есть желание, то берите с собой пятерых стражников. Но, в общем-то, можно легко обойтись и без них, так как к этому моменту ваш герой должен быть достаточно силен, чтобы без труда разделаться с любым количеством «штатных» противников.

— Поднимайтесь по лестнице на второй этаж и идите в тронный зал, предварительно отыскав два ключа.

— После того как шустрой некроманサーхват альбадру подверженного воина, бросайтесь в погоню.



— прыгнувший по имени Morgan Lightfinger. Знакомая личность, верно? Морган расскажет о подземном тоннеле, который проходит прямо под спальнym местом.

— Отодвиньте кровать и прыгните вниз. Бегите до поднимающейся платформы и выбирайтесь наверх.

— Поговорите с приятелем Моргана, который послужит вам хорошую награду за освобождение своего дружка. Бегите прямо по улице к темнице (юго-западная часть города), забирайте из сундука около двери ключ и выпустите на свободу Моргана. Двигайтесь за бывшим пленником и забирайте обещанную награду.

— Несмотря на то, что фигуры городских жителей будут обведены красным кружком (как у противников), вас никто не тронет. Не обнажайте оружие и вы.

— Самый перспективный городской торговец — седовласый старик в подворотне. Несмотря на подозрительный вид, он предлагает самые выгодные цены при покупке, продаже и ремонте.



**Задание:** Chase down the Necromancer and recover the Halberd of Horrendous

### Комментарии к выполнению:

— Прыгайте в яму-ловушку и обегайте магическую стену.

— Догнав хитрого некромансира, преподайте ему небольшой урок вежливости... Полученное орудие — неуничтожимый(!) Посох — я так и оставил своим основным оружием до самого финала игры. Впоследствии у Посоха появятся дополнительные усовершенствования, такие как вампиризм и удар электричеством. Но самое главное, что Посох невозможно выбить из рук с помощью заклинания! Это очень важно, так как впоследствии волшебники будут очень активно пытаться разоружить вашего героя.



**Задание:** Retrieve the Heart of Nox from Tower of Illusion

### Комментарии к выполнению:

— В Башне Иллюзии очень много волшебников. Бороться с ними лучше всего с помощью умений War Cry и Berserk Charge.

— Если вы вооружены не Посохом, то внимательно следите за тем, чтобы ваше оружие не было выбито из рук с помощью заклинания. А лучше всего возьмите Посох.

— Обходите ловушки — небольшие полупрозрачные устройства, расположенные на полу! Некоторые из них легко могут оказаться смертельными!

— После прохождения каждого этажа рекомендую возвращаться в город, дабы продать трофеи и починить оружие и броню.

— Самыми дорогими из обычных трофеев являются шлемы волшебников. Следующими по стоимости идут туники, а завершают список — сапоги.

— Заветный артефакт Heart of Nox будет на шестом этаже. Чтобы взять его, поместите массивные ящики на напольные плиты.

## ГЛАВА 8



**Задание:** Find Morgan's escape tunnel

### Комментарии к выполнению:

— После того как вы войдете в городские ворота, на вас немедленно начнется охота. Сначала на «огненного рыцаря» бросится с кулаками рассерженный горожанин, а после того как он пронесет мечом удара настоящего воина, за дело возвратится стража. Согласитесь добровольно проследовать в камеру (вариант ответа — «Yes»). Придержите свои амбиции — вы без труда сможете расправиться со стражей, но тогда вы лишитесь возможности выполнить пару интересных квестов.

**Задание:** Break Morgan Lightfinger out of jail

### Комментарии к выполнению:

— Оказавшись в камере, поговорите с товарищем по несчастью —



**Задание:** Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer

### Комментарии к выполнению:

— Поговорите с обмундированием и идите на северо-восток локации. Поговорите с чародеем-отшельником, который поручит вам отыскать кого-нибудь из жрецов Храма.

**Задание:** Speak to one of the Priests within the Temple of Ix

### Комментарии к выполнению:

— Покиньте дом чародей и идите к развилке. Сверните с указателем и идите на север.

— Вскоре вы выберитесь к Храму. Внутри будет поджидать одинокий жрец, который расскажет о том, что в недрах Замка спрятана еще одна составляющая волшебного Посоха. За ней



то вам и нужно отправиться.



**Задание:** Retrieve the Wierding beast from the depth of the Temple

#### Комментарии к выполнению:

- Отышите ключ, после чего спускайтесь на один ярус вниз.
- Разделитесь с бехолдерами — огромными одноглазыми летающими тварями — проще всего с помощью умения War Cry (или оружием с заклинанием Confuse). После этого их можно брать чуть ли не голыми руками. Не забывайте и о мощном ударе Berserk Charge.
- Наденьте из обмундирования что-нибудь, что даст вам защиты от яда и от молний.
- Не пропустите секретную комнату на втором ярусе. Еще одна спрятанная от посторонних глаз локация будет за огромным вальном.
- Умение Harpoon не только позволяет притянуть к себе противника, но и уничтожить с безопасной дистанции ядовитые ловушки.
- Плеяды мостиков выведут вас к небольшому островку, где вражеские чародеи подкинут вам небольшой «подарок» в виде двух големов. Тактика борьбы с этими исполнителями следующая. Бегите по периметру острова, пока не восстановится умение Berserk Charge, после чего наносите удар. Даже если ваш герой промахнется и врежется в берег, то он не получит повреждений! И последнее. War Cry големов не берет.
- Забирайте зверька и возвращайтесь в деревню.



**Задание:** Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine

#### Комментарии к выполнению:

- Почините обмундирование и оружие и идите к Капитану, который ждет вас у входа в деревню. Дважды поговорите с ним.

## ГЛАВА 9

**Задание:** Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the



swamps

#### Комментарии к выполнению:

- Это и следующее задания тесно между собой переплетены и являются первой частью глобального путешествия к Пустоши (Wasteland). А Пустошь — это не что иное, как парадный вход, ведущий к землям Сил Зла — Land of the Dead.
- Ваша задача — как можно быстрее добраться по болотам до следующего опорного пункта, где вы встретите торговца.
- Не забывайте уничтожать ловушки, лежащие на вашем пути, с помощью умения Harpoon.
- Если не дотрагиваться до шаровых молний, то они вас не тронут.

**Задание:** Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.

#### Комментарии к выполнению:

- Недалеко от дома Морвина будет хибара торговца. Почините обмундирование и двигайтесь дальше. Если же вы предварительно захотите исследовать домик, то не попадитесь на поставленную около двери ловушку!
- Разберитесь с ограми, после чего ныряйте в подземный ход.



**Задание:** Find entrance to the Land of the Dead.

#### Комментарии к выполнению:

- По пути отышите сокровищницу огров. Ориентиром может послужить ловушка, в которую вы попадете после того, как спуститесь вниз на одной из платформ. Чтобы выбраться из нее, метните сюрикен в кнопку на стене.
- В сокровищнице огров есть тайник.
- На этаже с множеством ям-ловушек можете либо аккуратно добраться до ниш в стенах (используйте прыжки), где припрятаны полезные предметы, а можете сразу прыгать в яму. В любом случае вы должны оказаться на самом нижнем ярусе.
- Внизу для активации подъемника нажмите кнопку на стене в камере со скорпионом.
- На два яруса выше будет торговец.
- Недалеко от торговца находится тайный выход на поверхность. Причем рядом будет «парадный». В чем стратегическая ценность секретного тоннеля, я так и не уяснил.
- На одном из заснеженных плато вы найдете раненого волшебника. Дайте ему лечебное снадобье (ответ «Yes») и далее двигайтесь вместе. Спасенный окажется очень надежным и полезным компаньоном.
- После глобальной сечи с некромансирами (держитесь рядом со своим спутником, чтобы не оказаться по разные стороны магической стены) отышите торговца и идите в последнюю цитадель Хекубы.

## ГЛАВА 10



**Задание:** Retrieve the Orb to complete Staff of Oblivion

#### Комментарии к выполнению:

- Чтобы открыть запертую дверь в одном из закутков, положите на плиту напротив (она окружена шипами) какой-нибудь массивный предмет. После этого дверь будет разблокирована.
- Один из проходов будет заблокирован тремя каменными глыбами. Когда вы дерните расположенные рядом рычаги, глыбы начнут медленно отъезжать в глубь коридора. Постарайтесь обогнать их и обежать, иначе они заблокируют помещение, где спрятан очень ценный шлем. Выбраться из помещения можно через проход в северо-восточной стене.
- В левом рукаве очень протяженного коридора с двумя закрытыми дверьми необходимо сначала найти вход в подвал и доснуть оттуда ключ к первой двери. Затем в другом рукаве отыскать телепортер и разжиться ключом ко второй двери.
- Внутри открытых дверей поставьте две массивные колонны на напольные плиты. Как только это будет сделано, откроется вход в новый коридор. Идите в него, подхватите по пути арба-



лет и поднимайтесь на следующий этаж.

- Отышите два закрытых помещения с кнопками напротив окон и стреляйте в них, пока кнопки не будут нажаты. После этого откроются входы в два лабиринта. В первом лабиринте (верхнем) вы найдете ключ, который потребуется во втором (нижнем), а во втором — ключ, который откроет дверь, находящуюся между двумя помещениями с кнопками. Надеюсь, мне удалось вас запутать ;)

— В зале с магическими «лазерами» сначала необходимо пройти в дверь направо, взять там синий ключ (Blue Idol Key Of The Lich) и дернуть рычаг (как открыть дверь, ведущую к этому ключу, уверен, вы догадаетесь сами).



— После этого идите в дверь напротив (защита будет отключена) и сразу СОХРАНИТЕ ИГРУ! Ваша задача не попасть самому под луч «лазера» (найдите «мертвые зоны») и заманить под смертоносный фокусированный лучик противников. Особенно важно выманить двух големов, притаившихся в дальней части помещения.

— Отышите красный ключ (Red Idol Key Of The Lich) и возвращайтесь к двери с двойной «лазерной» защитой. Установите оба ключа в соответствующие по цвету лунки и заходите внутрь.

— СОХРАНИТЕ ИГРУ! Пройти через плеяду «лазерных» лучей — одно из самых неприятных и сложных заданий в игре. Естественно, после каждого успешного преодоления препятствия сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь...

— Последнее испытание, которое вновь будет связано с беспощадными «лазерами», заключается в лавировании между четырьмя вращающимися луначами. Действовать надо в два этапа — сначала подобраться к любой из двух синих полуопозорченных стен, прыгнув от лучей за небольшими преградами, а потом за несколько рейдов отключить все четыре источника с помощью четырех рычагов. Впоследствии вы можете вновь включить один из лазеров, чтобы быстро расправиться с противниками.

— Поехали (Staff of Oblivion), который вы найдете в следующем помещении — просто фантастическое оружие! Это без преувеличения. Судите сами — в нем очень много МОЩНЫХ зарядов, он автоматически поражает всех врагов в пределах видимости и стремительно заряжается от обычных синих кристаллов. Неудивительно, что с его помощью когда-то люди одержали верх над Силами Зла... С такой игрушкой любой герой становится просто непрступным бастionом!

## ГЛАВА 11



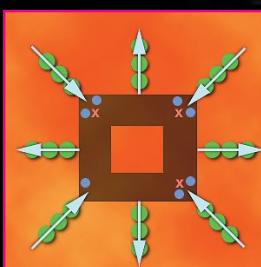
**Задание:** Defeat Hecubah

#### Комментарии к выполнению:

— Просто и ясно — «убей Хекубу». Вот только о способах умолчали. Ну да ладно, чего-нибудь придумаем. Первым делом прбегитесь по внешнему периметру локации и соберите четыре склянки с лечащими снадобьями.

— Несмотря на обилие телепортов, система коммуникаций очень проста. На нижеизложенном рисунке стрелками обозначе-

ны пути перемещения, синими кружками — постаменты для подзарядки Погоса, а крестиками — самые удобные позиции, с которых лучше всего атаковать Хекубу.



— Собрав все снаряжение, отправляйтесь на боевую позицию и ждите появления волшебницы. Периодически щелкайте мышкой вокруг своего героя — это позволит вам нанести упреждающий удар, так как Погос самостоятельно находит цель.

— Когда Хекуба в разгар сражения поклянется «задать вам жару» — знайте, что вы на полпути к победе...



## ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ВОЛШЕБНИКА (WIZARDS)

### ГЛАВА 1



**Задание:** Find Horvath the Arch-Mage

#### Комментарии к выполнению:

— Подберите по пути книгу Book of Missiles of Magic и другие предметы.

— Отыщите старца-волшебника и поговорите с ним. После того как он уйдет, обмыте жилище на предмет ценностей и выходите во двор. Вновь поговорите с Архимагом — он даст книгу Book of Lesser Heal и поручит вам узнать что-нибудь о судьбе своего ученика, который пропал без вести несколько дней назад.



**Задание:** Discover the fate of Harvath's apprentice

#### Комментарии к выполнению:

— Можете не трошиться — несчастному ученику вы уже не поможете. Поэтому неспешно исследуйте двор. Отыщите тайник, расположенный у двух бочек.

— Недалеко от железной калитки будет еще одно скрытое помещение (на севере).

— Спускайтесь в пещеры на подвижной платформе. Отыщите умирающего ученика волшебника, отделенного от вас закрытой решеткой, и отправляйтесь на поиски ключа.

— По пути не пропустите два скрытых помещения.

— Нажмите красную кнопку в стене в одной из пещер, после чего подойдите к пожарщику, затушите огонь с помощью воды из бочек и забирайте ключ.

— Вернитесь к смертельно раненному ученику и поговорите с ним. После того как он издаст последний вздох, заберите баражлико (роба и книгу Book of Lighting) и возвращайтесь к Архимагу.

— Поговорите со старцем-волшебником и следуйте за ним в телепортер.

## ГЛАВА 2



**Задание:** Bring that gang of Rogues to justice

#### Комментарии к выполнению:

— Вообще-то, лейтмотивом данной главы является выполнение лишь третьего задания из первого (встреча с Архимагом в Башне Иллюзии). Но ему будет предшествовать целый ряд довольно интересных событий; поэтому давайте сохраним хронологию и, прежде чем бежать в Башне, как следует изучим город.

— Отыщите таверну и поговорите с ее хозяином, человеком по имени Max. Он пожалуется на банды воров, которые промышляют в городе. Возьмите это на карандаш и отправляйтесь в городскую тюрьму на юго-востоке.



**Задание:** Bring Morgan Lightfinger to justice

#### Комментарии к выполнению:

— Охранник поручит вам отыскать Morgan Lightfingers — пронтеру, с которым вы уже встречались, если играли за воина или чародея.

— Отправляйтесь в центральную часть города по узкой подворотне и спускайтесь на платформе вниз. Вы окажетесь в логове разбойников.

— В первой комнате будет книга Book of Push. Это заклинание очень скоро сослужит хорошую службу.

— В коридоре будет тайник у южной стены. Чтобы открыть вход в него — встаньте на плиту.

— Чтобы разблокировать замок небольшой железной решетки, с помощью заклинания Push подвиньте стул на напольную плиту.

— В последнем помещении вы найдете Моргана, который немедленно завопит о пощаде и сдастся на милость победителю. Но прежде чем сдать его правосудию, встаньте меж двух колонн у северной стены. Скрытая плита откроет вход в тайник, расположенный напротив.

— Выбирайтесь наверх и сдавайте Моргана властям. Прямо у выхода из поворотни будет подкидывать стражник, который наградит вас 500 золотыми.

— Зайдите к хозяину таверны и получите еще одно вознаграждение за уничтожение банды (100 золотых).

— Ради интереса зайдите на кладбища. Почитайте эпитафии на надгробных камнях — полагаю, вам будет интересно узнать о судьбе некоторых ключевых персонажей, с которыми вы встречались ранее...



**Задание:** Meet Horvath in the Tower of Illusion

#### Комментарии к выполнению:

— Обшарив каждый уголок города и закупив все необходимые предметы экипировки, идите в Башню.

— Пройдите в южную дверь и загляните в первую дверь по левой руке. Вы станете свидетелем очень любопытного экспери-

мента. Сразу замечу, что для вас он будет абсолютно безопасным. Но не для экспериментатора!

— Отыщите рабочий кабинет Архимага и поговорите с ним. Старец попросит вас принести ему Амулет и Книгу. Это, простите, на первый взгляд, задание обернется достаточно опасным приключением.



**Задание:** Return the Amulet and the Book to Horvath

#### Комментарии к выполнению:

— Поговорите с охранником, находящимся около подъемника. Он разблокирует механизм замка ворот ипустит вас к платформе.

— Внизу вы лицом к лицу столкнетесь с некромансером, который не только скратит популяцию магов, но и уведет прямо из под носа Книгу. В погоню!



**Задание:** Regain the Book of Oblivion stolen by the Necromancer

#### Комментарии к выполнению:

— Бегите за некромансером по горячим следам. Увлекшись погоней, не пропустите книгу Book of Swap Location. Данное заклинание позволяет вашему герою поменяться местами с ближайшим противником. В дальнейшем оно еще не раз пригодится, так как в игре много тайников, которые рассчитаны на использование этого спелла. А пока применяйте его и очень аккуратно восстановите ману. Держитесь от колонн на максимально возможной дистанции, чтобы не попасть в ловушку вновь.

— Отыщите путь на нижний ярус. Около лестницы возьмите книгу Book of Fireball.

— Около запертой двери с изображением физиономии какого-то грозного существа перепрыгните через выступающие из пола коля и нажмите две кнопки. Пройдите через разблокированный проход и найдите два тайника.

— После этого внимательно осмотрите библиотечный архив. Там должно быть еще четыре скрытых помещения.

— Когда вы донесите некромансера, произойдет достаточно комичная сцена. После того как разъяренный прислужник Хекубы провалится прямо в логово троллей, прыгайте за ним.



**Задание:** Deliver the Book of Oblivion to the Library Archivist

#### Комментарии к выполнению:

— Добывайте тех троллей, с которыми не успел справиться некромансер (мир его праху). После этого бегите наверх и отыщите библиотекаря. Поговорите с ним, возьмите Книгу и Амулет и с этим добром отправляйтесь к Архимагу.

## ГЛАВА 3

**Задание:** Retrieve the Amulet of Teleportation which Stravas has created

#### Комментарии к выполнению:

— Поговорив с наставником, идите к южной стене и спускайтесь



на два яруса вниз.

— Основной путь подземелья вымощен камнями. В ответлении наведывайтесь на свой страх и риск — может статься, что там вы найдете скопища, а может — кипу агрессивных монстров. Впрочем, возможен и совмещенный вариант.

— Не пропустите книгу Book of Pull. Она пригодится для тушения очередного пожара — применяя данное заклинание, подтяните себе бочки с водой.

— Найдите очень длинный коридор, ведущий на север. За ним будет одинокий торговец, который явно наживается на неудачливых искателях приключений и заламывает высочайшие цены. Не рекомендую иметь дело с этим барыгой.

— Длинный коридор будет заблокирован камнем. Не беда — в лесу есть лачуга (жилище Страваса) с секретным ходом в подземелье.

— Чтобы было проще ориентироваться в лесу, установите минимальный масштаб карты («1» — уменьшить масштаб, «2» — увеличить масштаб).

— Найдите дом Страваса и очистите его от разбойников. Найдите в подвале книгу Book of Missiles of Magic и соберите все полезные вещи.

— Отправляйтесь в логово разбойников. После ряда стычек вы натолкнетесь на главного противника — воина по имени Gilgore. Тактика борьбы с ним следующая. Бегите от него по коридору, на ходу применяя заклинание Missiles of Magic — это позволит вам набрать дистанцию. После этого, НЕ ПРЕКРАЩАЙ ДВИЖЕНИЯ, используйте заклинание Lighting. Когда процесс произнесения заклинания будет заканчиваться, НЕМЕДЛЕННО останавливайтесь. Все дела в том, что молния бьет противника, пока ваш герой остается неподвижным. Но сам процесс сотворения заклинания может происходить во время движения! Кстати, связка Missiles of Magic + Lighting будет эффективна на протяжении всей игры.

Добейтесь оставшихся противников в помещении и заберите Амулет. После этого соберите все добро и направляйтесь в северо-восточную часть локации.

— Поднимайтесь наверх (сломанный подъемник будет починен) и верните Амулет наставнику.

## ГЛАВА 4



**Задание:** Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah's presence

— Наконец-то вы научитесь конструировать ловушки. В отличие от ловушек чародея, маг способен создавать только стационарные волшебные западни. Но зато он может носить их с собой и без риска устанавливать в произвольном месте!

— Данная глава почти полностью аналогична четвертой главе при игре за воина или чародея. Вся разница состоит лишь в небольших нюансах, на которых я и остановлюсь.

— На первом этаже подберите книгу Book of Lighting и спускайтесь вниз.

**Задание:** Find a way to escape from the Tomb of Valor

**Комментарии к выполнению:**

— На втором ярусе будет книга Book of Burn. Это заклинание



Quest: Where have you been, lad? The Ogres overran the Village of Brin and I'd have lost it to them if Horvath's powerful wizardry were not there to defend us. But the heat of it all, the beastie captured Horvath, leaving rebelling orcs to burn the village to the ground. You must go where Horvath was headed, northeast to the Ogre Town of Grok-Torr. Bring Horvath back or we're doomed!

нужно использовать для permanentного умерщвления ПОВЕРЖЕННЫХ зомби. Против тех, что еще движутся, лучше использовать Missiles of Magic. Замечу также, что единожды раненый огнём зомби после гибели (не важно от какого оружия) навсегда исчезает.

— Для нажатия удаленных кнопок вполне сгодится посох с зарядами.

— В месте, где много ям-ловушек, окружающих книгу Book of Channel Life, используйте заклинание Pull. После этого прыгайте вниз и забирайте упавшую книгу.

— Перед схваткой с Хранителем Душ (Keeper of Souls) обязательно примените заклинание Protection from Shock и наденьте соответствующие защитные принадлежности. После этого расставьте побольше каверзных ловушек и идите к северной стене. Атакуйте Хранителя заклинанием Missiles of Magic и ПОСТОЯННО обстреливайте из посоха. Это не позволит ему долго терроризировать вашего героя разрядами молнии. Соберите оставшееся добро и выходите на поверхность.

## ГЛАВА 5



**Задание:** Save Lewis the Talking Frog from a burning building in Brin

**Комментарии к выполнению:**

— Совершите все необходимые торгово-ремонтные операции и отправляйтесь в восточную часть города. Отыщите там человека по имени Gerard и помогите ему спастись из горящей комнаты говорящего лягушонка. Уж не того ли самого...? О том, как выполнить это задание, я даже и не буду распинаться — все триально просто.



**Задание:** Go to Grok-Torr and rescue Horvath

**Комментарии к выполнению:**

— Опять же путешествие мага к лагерю орков ничем не отличается от путешествия чародея и воина — идти нужно обходным подземным путем, предварительно уничтожив с безопасной дистанции охрану внешнего внутреннего периметра. Но вот когда вы выберитеся на территорию лагеря, то начнутся определенные расхождения.

— Прежде всего обратите внимание, что Архимаг заперт в темнице, где раньше вы забирали из сундука Амулет. Окна темницы выходят на улицу, и если случайно подвести к ним разъяренных огров, то ваш наставник может погибнуть, и миссия автоматически будет считаться проваленной. Так что будьте осторожны и держитесь подальше от пресловутого окна.

— Уничтожив огров, бегите в деревню. Только приглядывайте за наставником — маг он толковый, но вот со здоровьем у него, увы, плоховато.

## ГЛАВА 6



**Задание:** Sneak into Dun Mir through the sewers

**Комментарии к выполнению:**

— Поскольку маги и воины всегда находились во вражде, открыто явиться в цитадель даже с самыми мирными намерениями не получится. Придется действовать скрыто и очень аккуратно.

— Прежде всего возьмите три книги, которые выдаст вам Капитан. В этой главе вам особенно важны две из них — Invisibility (невидимость) и Lock (замок). Первое пояснений не требует, а вот на втором остановилось чуть подробнее. Этот спел на некоторый период времени закрывает ближайшую дверь особым магическим замком, который сможет открыть только ваш герой. Для других персонажей дверь становится заблокированной. Но при этом есть два случая, при которых враг все же сможет пройти через заложенный проход — если вы слишком поздно примените заклинание, когда противник был уже в дверях; либо если вы сами распахнете для него ворота. Так что Lock — очень полезное заклинание, но не панацея. И не забывайте, что Lock действует примерно в течение двадцати секунд, не более.

— Невидимость также не дает стопроцентную защиту от стражей. Во-первых, она исчезает просто от времени. Во-вторых,

при контакте с врагом или при использовании атакующих средств (непосредственно оружия или заклинаний) действие спелла мгновенно прекращается. И главное — невидимость не нейтрализует шум от перемещения вашего героя. Поэтому возьмите за правило двигаться ОЧЕНЬ МЕДЛЕННО! Никакого бега, если вы дорожите своим абсолютным инкогнито.

— Избегайте поединков со стражами. Любой местный воин даст

вашему волшебнику сто хит-поинтов вперед, так что ввязываться в бой — чистой воды самоубийство. Единственный относительно безопасный способ попортить крови солдатам — это выманивать их под движущиеся глыбы с шипами. Но такие трюки требуют недюжинной реакции и сноровки, так что лучше всего применять обычную шпионско-воровскую тактику коротких перебежек от укрытия к укрытию.

— Но к теперь собственно прохождение темных коридоров канализации. Первый ориентир — ворота, требующие для оттirания золотой ключ. Это блеф. Их несложно обойти — первые створки через проход по левую руку, а вторые — через находящийся рядом скрытый лаз.

— Ориентир номер два — небольшой контрольно-пропускной пункт. Не забывайте запирать за собой двери, чтобы избавиться от ненужных преследователей.

— Последний ориентир, который будет находиться перед выходом в город воинов, — это торговец. Барыги абсолютно наплевать на то, что вы маг; его интересует только собственная прибыль. Подлатав свои предметы экипировки, двигайтесь далее.

— Оказавшись в замке, отыщите ключ, который откроет единственную запертую дверь на первом этаже. Будьте особенно осторожны и двигайтесь только медленным шагом!

— Спускаясь в подвал влево плавке коридора не обязатель но. Но если вы решитесь на этот шаг, то зададите жару всем стражам — для начала стравите их с запертими зверями, а потом добейте уцелевших воинов, закрыв их в клетках. Дело рискованное, но оно того стоит — в подвале припрятано немало ценных предметов (в том числе книга Book of Protection of Fire, которая очень пригодится в следующей главе).

— Выходите из подвала и поднимайтесь на второй этаж. Вход в тронный зал будет заперт замком, который открывается сапиремовым ключом. И вновь блеф! Такого ключа в данной локации НЕТ! Поверьте, я очень долго его искал. И в итоге нашел секретный проход в самой последней келье в правой части центрального коридора. Для того чтобы открыть его, подойдите к окну напротив двери.

— Прежде чем идти к местному воеводе с отысканным не дружеским визитом, подготовьте нескользко ловушек, наложите защитные заклинания и, естественно, активируйте невидимость. Проводить подготовку лучше всего в наглухо запертой комнате. После этого идите к воеводе, но не торопитесь заводить с ним разговор. Пользуясь тем, что вас никто не видит, освободите двух волшебников, дернув рычаг около трона. После этого начнется заварушка... О судьбе двух магов не беспокойтесь, все равно им на руку было написано погибнуть. А вот о собственной шкурке позаботьтесь и раньше времени в бой не рвитесь. После того как оба ваших товарища по оружию падут смертью храбрых, забрав с собой свиту воеводы, становитесь поближе к энергетическому источнику и примените заклинание Lighting. При необходимости восстанавливайте запасы маны при помощи склянок с синим снадобьем.

## ГЛАВА 7



**Задание:** Retrieve the Heart of Nox from Tower of Illusion

**Комментарии к выполнению:**

— Вновь вы окажитесь в городе близ Башни Иллюзий. Предлагаю теперь досконально исследовать все его закутики и прорваться в самые недра. Сделать это можно следующим способом — двигайтесь по подворотням, пока не найдете окно, возле которого будет ошиваться одинокий паучок. Примените заклинание Swap Locations и очищайте помещения от ненужного товара!

— Перед визитом в Башню закупите одежду, защищающие от огня. Неплохо пару сапог с защитой от огня +2 можно найти в

подземелье, расположенным по правую руку от входа в Башню.

— Самый выгодный торговец — продавец волшебных предметов.

— Отправляйтесь в келью Архимага и телепортируйтесь на самый верх, к постаменту с Сердцем Ноxа (Heart of Nox). Возьмите этот артефакт и идите в новый телепорт. Прежде чем очертания комнаты разрастут перед вашим взором, Архимаг погибнет в поединке с Хекубой.

— Телепортер, как и обещала коварная волшебница, приведет вас не к нижнему этажу Башни, а в Подземный мир (Underworld). Чтобы выбраться из него, вам нужно подняться примерно на пять-шесть ярусов вверх и сразиться с демоном.



**Задание:** Escape from Underworld

#### Комментарии к выполнению:

— Советы по прохождению Подземного мира банальны. Постоянно держите активную защиту от огня, прыгайте через лаву, не стойте рядом с умирающими демонами, внимательно рассматривайте карту на предмет скрытых помещений (а их будет достаточно много).

— Признаком скорого сражения с демоном будет серия телепортов.

— Уничтожить демона проще всего молнией. По неизвестной причине после атаки электричеством он замрет и уже не свинется с места до самой смерти. Воспользуйтесь этой слабинкой.

— После присоединения к Псоху новой части он будет усилен заклинанием Shock четвертого(!) уровня.

### ГЛАВА 8



**Задание:** Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Единственное добавление — прибыль в деревенском, подойдите к месту проведения соревнований (северная часть локации). За 100 золотых вам продадут заклинание Reflect и предложат отработать его использование.



**Задание:** Speak to one of the Priests within the Temple of Ix

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина.

**Задание:** Retrieve the Wierding beast from the depth of the Temple

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. После присоединения к Псоху этой части он получит атрибут +2 Vampirism.

**Задание:** Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine

#### Комментарии к выполнению:



You can't concentrate on any more of those... You have leveled the herb level!

You gained 387 experience points!



### ГЛАВА 10



— Полная аналогия с прохождением за воина.

### ГЛАВА 9



**Задание:** Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the swamps

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Обязательно поборитесь с чародеем дважды — он даст вам накидку (4 Poison Protection, 2 Shock protection) и сапоги (4 Haste). Неплохо, верно? Да еще и абсолютно бесплатно!



**Задание:** Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Возможно, что я пропустил одну интересную локацию при предыдущих проходлениях, а может быть она появляется только при прохождении за мага. Так или иначе, в северо-западной части карты есть огромный погост с обширным склепом. Он хорошо охраняется, но зато содержит MACCY очень ценных предметов.

— Освободите пленного мага в небольшом поселении огров (к центральному посту огров это поселение не имеет ни малейшего отношения). За освобождение он увеличит уровень заклинания Confuse.

**Задание:** Find entrance to the Land of the Dead

#### Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Никаких новых сюрпризов.



### ГЛАВА 10



You gained 2000 experience points!

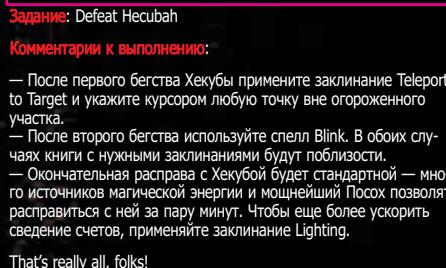
You assembled the Staff of Oblivion.

### ГЛАВА 11



Please leave me if the Digno don't torture me or use me as food. I'll soon be dead anyway. My companion died two days ago and the other is still fighting, despite all the damage and increasing resistance of his certain fate.

Reprise Goodbye



Chapter 11

Hecubah's Last Stand



### НЕБОЛЬШОЕ ПОСЛЕСЛОВИЕ

Их трех предложенных на выбор классов персонажей самым выносливым и сильным оказался, разумеется, воин. Именно им проще всего пройти игру. Причин на то несколько: во-первых, воин может носить любые доспехи, в том числе и самые прочные. Во-вторых, это самый подвижный и быстрый персонаж, так что проблем с преследованием даже достаточно шустрых противников не должно быть по определению. В-третьих, оружие воина часто усилено различными заклинаниями, среди которых особенно полезным оказалось заклинание Vampirism. В-четвертых, воин может таскать на себе больше всего груза, что позволяет всегда держать наготове пару запасных комплектов мощной брони. Одно слово — супербизон!

# коды PC

## коды PC

### демо-версия MetalFatigue

Чтобы открыть всю карту, в процессе игры нажмите клавишу **F1**. Карта будет доступна вам и вашему противнику на две минуты.

Чтобы сделать свои и вражеские юниты неуничтожаемыми, в процессе игры нажмите клавишу **F2**.

### Nox

Для того, чтобы активизировать режим кодов, в процессе игры откройте консоль клавишей **Ctrl**. Введите «**RacoIaws**». После этого станут доступны следующие коды:

**set god** — режим бога, доступны все заклинания, неиссякаемые запасы маны  
**help cheat** — выводится список кодов  
**cheat ability** — показатели игрока обнуляются  
**cheat goto {waypoint | x y}** — переносит героя в точку x y  
**cheat health** — восстанавливается жизнь  
**cheat mana** — восстанавливается манна  
**cheat level #** — повысить опыт героя до уровня #  
**cheat spells** — открыть все магические заклинания настоящего уровня  
**cheat gold #** — герой получает # денег

### SouthParkRally

#### режим кодов:

Для того, чтобы сделать режим кодов доступным, следует выиграть чемпионат, не потеряв при этом ни одного жетона. Откроются все трассы, машины, скины и прочие опции режима кодов.

#### играть за Bebe:

Чтобы играть за **Bebe**, следует проиграть гонку **Cowdays**, не взяв при этом ни одного бонуса, увеличивающего характеристику здоровья.

#### играть за Big Gay Al:

Чтобы играть за **Big Gay Al**, следует выиграть гонку **Pink Lemonade**.

#### играть за Damian:

Чтобы играть за **Damian**, следует выиграть новогоднюю гонку, взяв при этом ключ Миллениума.

#### играть за Смерть:

Чтобы играть за смерть, следует выиграть гонку **Halloween**, выбросив в процессе четыре конфеты.

#### играть за Дедушку:

Чтобы играть за Дедушку, следует выиграть гонку **Halloween**.

#### играть за Ike:

Чтобы играть за **Ike**, следует собрать все спрятанные power-upы на само-лете в гонке **Memorial Day**.

#### играть за Иисуса:

Чтобы играть за Иисуса, следует выиграть гонку **Christmas**.

#### играть за Марвина:

Чтобы играть за Марвина, следует выиграть гонку **Thanksgiving**, не взяв при этом ни одной индейки.

#### играть за Mephisto:

Чтобы играть за **Mephisto**, следует выиграть гонку **Independence Day**.

#### играть за мистера Garrison:

Чтобы играть за мистера **Garrison**, следует активизировать все четыре контрольные точки в гонке **Rally Days 2**.

#### играть за мистера Mackey:

Чтобы играть за мистера **Mackey**, следует выиграть гонку **Spring Cleaning**.

#### играть за Неда:

Чтобы играть за Неда, следует собрать более 12 турбо-бонусов в гонке **Independence Day**.

#### играть за Pip:

Чтобы играть за **Pip**, следует активировать первый и четвертый контрольный пункт в гонке **Rally Days 2**.

#### играть за Сатану:

Чтобы играть за Сатану, следует выиграть новогоднюю гонку.

#### играть за Terrance и Phillip:

Чтобы играть за **Terrance** и **Phillip**, следует собрать четыре спрятанных power-up'а в гонке **Christmas**.

### Age of Wonders

Чтобы активизировать режим кодов, следует запустить игру с параметром **beatrix**. Для этого нужно модифицировать файл запуска игры (например, **C:\Age of Wonders\aoaw.exe**) **beatrix**). После этого в процессе игры нажмите клавиши **Ctrl** + **Shift** + **Q**. Станут доступны следующие коды:

**Gold** — 1000 золота  
**Mana** — 1000 кристаллов маны  
**Fog** — включить/выключить туман  
**Explore** — включить/выключить исследования  
**Spells** — открыть все магические заклинания  
**Win** — выиграть уровень  
**Lose** — завершить уровень  
**Freemove** — свободное передвижение  
**Towns** — забрать себе все города

### BoarderZone

#### введите коды в процессе игры:

**Silpivelkkoitelee** — открываются новые трассы  
**Lee** — открываются новые трассы  
**Hiihtoope** — становится доступен еще один игрок  
**Ore** — становится доступен еще один игрок  
**Imhotepmaailmojentuohaja** — режим debug (для того, чтобы его активизировать в процессе игры нажмите клавишу **E**)  
**Selaviaidegrabbi** — сделать фотографию  
**Exterminaattori** — действие этого кода неизвестно

#### сделать доступными все трассы:

Для этого вам придется залезть в папку **/Saved\_Data/** (папка **Supreme**), затем открыть файл **Available\_Levels.txt** и изменить его данные на:

```
{
    <Easy>,1,
    <Medium>,1,
    <Hard>,1
}
```

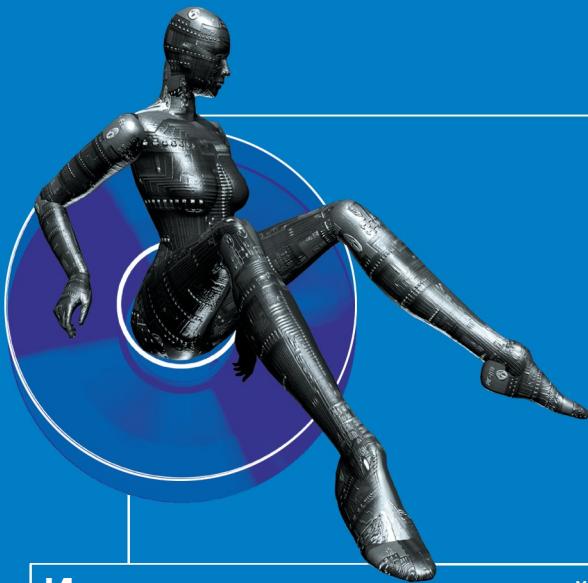
После этого сохраните этот файл и откройте **Defaults.txt**. Там строку

**available\_tracks = 3;**

следует заменить на

**available\_tracks = 7**

dvd@shop



## Интернет магазин с доставкой на дом

### Заказ по интернету:

<http://dvd.e-shop.ru>

e-mail: [dvdshop@gameland.ru](mailto:dvdshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,

по Московской области \$5– \$9

Представительство в Санкт – Петербурге: (812) 311-8312



Цена в Москве  
\$30.00  
Цена у нас  
\$26.00  
Вы экономите  
\$4.00

The Matrix

Зона: 1. Боевик-триллер



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$29.99  
Вы экономите  
\$5.01

Blade Runner

Зона: 1. Фантастика



Цена в Москве  
\$32.00  
Цена у нас  
\$25.00  
Вы экономите  
\$7.00

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Зона: 1. Комедия



Цена в Москве  
\$29.00  
Цена у нас  
\$25.00  
Вы экономите  
\$4.00

The Iron Giant

Зона: 1. Мультфильм



Цена в Москве  
\$31.00  
Цена у нас  
\$25.99  
Вы экономите  
\$5.01

Excalibur

Зона: 1. Исторический фильм



Цена в Москве  
\$29.00  
Цена у нас  
\$25.00  
Вы экономите  
\$4.00

Wild Wild West

Зона: 1. Вестерн



Цена в Москве  
\$34.00  
Цена у нас  
\$26.99  
Вы экономите  
\$7.01

Mystery Men

Зона: 1. Фантастическая комедия



Цена в Москве  
\$34.00  
Цена у нас  
\$30.00  
Вы экономите  
\$4.00

Labyrinth

Зона: 1. Приключения



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Терминатор 2: Судный день

Зона: 5. Фантастический боевик



Цена в Москве  
\$38.00  
Цена у нас  
\$31.00  
Вы экономите  
\$7.00

Ricky Martin: Video

Зона: 5. Видеоклипы и концерт



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Elizabeth

Зона: 5. Историческая драма



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Аладдин

Зона: 5. Историческая драма



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Vampires

Зона: 5. Боевик-триллер



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Максимальный риск

Зона: 5. Боевик



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Исполнитель желаний 2

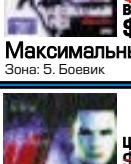
Зона: 5. Триллер



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Nikita

Зона: 5. Боевик



Цена в Москве  
\$35.00  
Цена у нас  
\$28.00  
Вы экономите  
\$7.00

Gattaca

Зона: 5. Фантастика

заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

**За последние несколько недель общий смысл писем, приходящих в редакцию, снова изменился. Нас традиционно журят за постер, но, что характерно, хвалят. Не скрою, это приятно, тем более, что в последних номерах "Страны Игр" произошли некоторые изменения, связанные с некоторыми вашими пожеланиями. Нас часто обвиняют в том, что из всех приходящих писем мы выбираем только те, в которых журнал восхищаются, а нелицеприятную критику не только не публикуем, но даже и не читаем. На самом деле это не так. С большим вниманием мы изучаем именно критику, и именно она пользуется привилегиями в "Обратной Связи". В любом случае нечто общеполезное мы извлекли и из писем, в которых наша работа оценивается положительно.**

**Начнем мы с ответа на весьма интересное письмо Галкина А.А., которое было опубликовано в прошлом номере. Собственно, ответ оказался тоже весьма интересен:**

**В**сем... Стране в частности (так точно никто не начинял)...

Собственно, это письмо является моим мнением относительно некоторых утверждений Галкина А.А. (спецпоглощенному от рождения)...

Пункт 1. Как называл его Галкин А.А. "Читателям".

Так вот относительно этого пункта претензий (еще претензии предъявлять собрался!) не имею. Действительно, "Велик и могуч русского языка" :(

Хвастовство относительно геймерского стажа — это тоже несколько глупо... Но тут можно понять тех читателей, которые пишут про свой стаж, "Вот мол, какой я хороший!" Но вот то, что ни один подросток не знает, что такое БК, а то и что похлеще, это Вы, Галкин А.А, зря... Не перевелись еще ветераны игрового мира, если так можно выразиться... У меня первым компьютером была клавиатура, которая подключалась к телевизору, а игры для этого "компьютера" были записаны на аудио-кассетах, но как это ни странно звучит, действительно играли во все эти дела с упоением.

Ну, тему спора Приставки VS ПК затрагивать не буду, там все и так предельно ясно.

Не говорю уже про Q3 и UT — эта тема настолько избита, что из реанимационной палаты она еще не скоро выйдет. Да и, собственно, это ведь тоже дело вкуса, во что играешь... Если мне нравится Xonix, если помните такую игру,

а кому-то нравится тетрис, то что же те, кто играют в эти игры — ламеры, а игры — отстой (использую ныне модную терминологию, чтобы было понятней). Так что относительно части письма Галкина А.А. "Рулеzzz vs Отстой" я совершенно с ним солидарен.

А вот Часть 2. Писателям. Вот тут я практически полностью не согласен с Галкиным А.А.

Постер меня волнует мало.

Но относительно содержания и объема... Тут все не плохо, но в то же время иногда становиться грустно (простите за такой дурацкий парадокс). Вот в чем дело. Иногда в статьях авторов проскальзывают странные словосочетания... Примерно как "Тут вам не здесь, тут вас быстро отучат водку пьянствовать и безобразие нарушать", извините, но такое прочтешь, а потом долго думаешь, "что это было?"

Теперь про объем. Лучше бы вы действительно выпускали один номер СИ в месяц. Я готов смириться с одним диском и готов ждать месяц вместо двух недель, понимаете ли, все равно получится для читателей выгодней в экономическом плане.

Да и еще чуть не забыл про диск! Ну про интерфейс все ясно, одно не понятно, почему так долго разрабатывали ТАКОЙ интерфейс и где рубрика Soft?

Но если можно, еще одно пожелание: побольше юмора, а то один господин Назаров отдувается за всю редакцию, да не обидятся те, чьи имена не упомянули...

Ну вот, кажется, все в пух и прах разнес, теперь можно на покой...

PS: Про БК — мне 15.

С лучшими regards Psha :)  
ICQ 50072435

Мыло и мочалка — psha@mail.ru

На самом деле все, что касается количества так называемых "ветеранов игрового мира", комментировать чрезвычайно сложно. Официальная статистика на этот счет отсутствует. Однако с автором письма можно согласиться — "ветераны" встречаются не так уж и редко. Относительно смысла спора по поводу того, какая игра лучше, а какая хуже, хочется решительно возразить. Смысла есть. Когда сравниваешь игры, отбросив свое личное отношение к ним, можно узнать о них массу нового. В конце концов, это просто интересно. "Ламерство" и "отстойность" здесь не при чем. Игра, которой мы ставим самую низкую оценку, все равно найдет своих фанатов. Другое дело, что их будет чрезвычайно мало... Очень жаль, что вы не привели реальных примеров с выражениями из журнала *a la* "здесь вам не тут". Возможно, что их следует понимать, как юмор, на нехватку которого, вы жалуетесь. ;)

Рубрика Soft на диске трансформировалась в рубрику Internet. В принципе, никаких особых изменений в ней больше не произошло, не считая того, что мы стали больше

внимания уделять программам, которые способны реально облегчить использование Интернет в своих целях.

Типичное письмо с типичным вопросом:

**П**РИВЕТ, "СТРАНА"!!!

Сразу хочу сказать, что вы самое лучшее игровое издание из всех, которые я знаю. Конечно, у вас есть некоторые недостатки, но, во-первых, не все идеальны, а во-вторых, у других изданий их не меньше.

Хочу сказать, что ваш диск стал намного лучше. Хорошо, что вы стали помещать на диск статьи, но иногда читать с монитора неудобно.

Ну, а теперь поговорим о ваших недостатках. В принципе все нормально... (я слышал облегченный вздох). Ах нет! Не нравится мне ваше чрезмерное увлечение Dreamcast. Понятно, что Shenmue — революция, но неужели на PC нет таких хороших игр? (Omicron, The Sims). Ведь компьютер может позволить себе любую приставочную игру! Лицо мне стало не по себе, когда я узнал, что Shenmue выйдет только на

Dreamcast. Кстати, насчет постера... не думаю, что очень трудно разогнуть три скрепки, аккуратно вытащить плакат, а потом аккуратно согнуть их, так что не беспокойтесь — все в полном порядке. Уверен, что геймеры пишут вам насчет постера просто ради прикола!

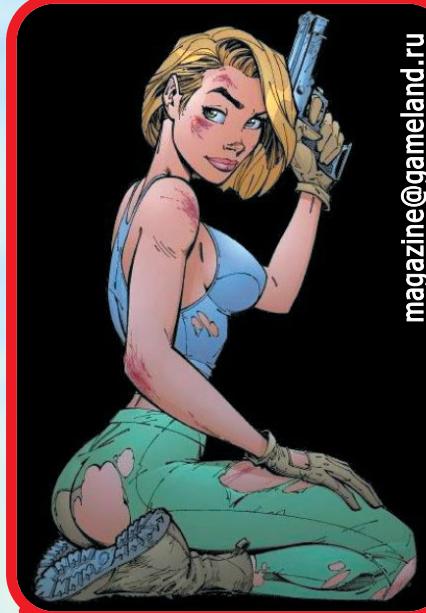
Ну вот и все, что я хотел сказать, "СТРАНА"!

Прощай! Навеки твой.

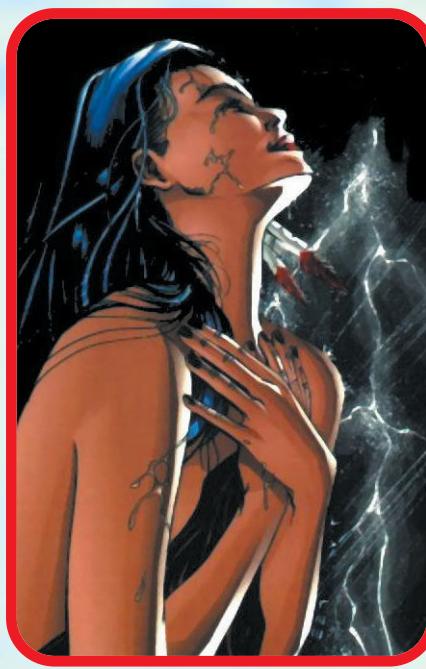
Борисов Юрий.  
bj@shakt.donpac.ru

P.S. Если кто-то из геймеров захочет пообщаться — пишите письма!

Поговорим о нашем увлечении Dreamcast. Начнем издалека. Если бы не "Страна Игр", никто в России не смог бы узнать ничего дельного ни о сенсационной приставке от Sega, ни о высокотехнологичных играх, которые на ней разрабатываются. Если бы не наше "чрезмерное" увлечение, то многие из тех, кто уже успел приобрести Dreamcast, сейчас бы вообще ничего о новой игровой платформе не знали. Да, на PC есть очень хорошие игры. The Sims и Omikron — это, вне всяких сомнений, настоящие шедевры. Но этим играм мы уделяем достаточно внимания! Относительно того, что "компьютер может позволить себе любую приставочную игру". Да, может. Действительно, любую. И Shenmue теоретически тоже. Но этого не могут себе позволить разработчики игр на PC. И в том, что та же Shenmue никогда не выйдет на PC, нет ничего странного. Дело не в том, что с технологической точки зрения ее нельзя перевести. Просто с точки зрения экономической это совершенно беспылено. Причем как для Sega, так и для



magazine@gameland.ru



компании, которая стала бы заниматься переводом. Мы уже очень давно говорили, что главное — это не платформы, а игры на них... Совершенно нетипичный вопрос (очень неожиданный и смешной):

каждите, пожалуйста, к какому жанру относится Buflrog-овский POPULOUS? Спасибо.

**C**Если имеется в виду последняя часть знаменитой серии, то это сравнительно необычная стратегия в реальном времени. Говорить о том, что есть стратегия в реальном времени, не будем, поскольку на очереди письмо от фаната игр жанра adventures:

**P**ривет тебе, друг детства, Страна Игр (обойдемся без соплей :)! Пока не стану ни критиковать ни хвалить... но искренне желать!

Взять в руки перо и чистый лист e-mail-а побудил лишь один страшный вопрос (страшный, т.к. боюсь, что не услышу ответа): куда делись игры жанра QUEST или ADVENTURE (называйте как хотите)??? Я не верю, что сегодняшние разработчики руководствуются лишь фразой: "Чем кровавее и динамичней будет игра, тем больше бабок мы заработкаем", если нет, так где же ВЫ, энтузиасты, где те команды, которые еще верят в светлое будущее приключенческих игр, я имею ввиду не Томбовских Райдеров и подобного рода игры, а BrokenSword, The Course Of Monkey Island, Grim Fandango... Где те quest-ы, над которыми можно было поломать свои головы, решая интересные головоломки, из души посмеявшись, послушать прекрасную музыку да просто хорошо провести время нудным вечером??? Все вопросы в никуда... Вы можете возразить "Штырицом", "Петькой и ВИЧ-ом", "Атлантидой" и т.д., но ведь это капля в море нашего российского квестообразования (во как сказал), а что ж зарубежные компании? Sierra уткнулась в Half-Life, LucasArts в StarWars, Westwood и... Обидно... Но точно знаю одно, что жанр QUEST не умрет никогда!!! Лет эдак через пяток, а то и раньше геймеры устанут от драк и убийств, забудут, что когда-то существовал такой жанр, как 3D-Action, и начнут запойно колбаситься в квестовые игры...

Кстати, всегда считалось, что если quest плохой (если, к примеру, так говорила СИ), то играть в него строго воспрещается, ах нет, любой quest, пусть даже самый завальчившийся, просто не мог не пройти мимо рук ценителя приключений и после прохождения получить оценку по вкусу проходящего.

Как надоели все эти трехмерные бродилицы (бродилки), это не относится к Габриэлю и Мени Калавере, а также к бегущим ловцам по лезвию... Ну куда, скажите на милость, подевались простенькие, и не очень, рисованные двухмерные герои, спасающие если не вселенную, то хотя бы свою подружку???

"Без лишних слов" перейдем к вопросам и "советам":

1. Расскажите о квестах, планируемых к выпуску фирмой "1c" (а слабо написать статью листов эдак на 5 о quest-овых шедеврах последнего десятилетия, но а если уже писали, подскажите, в каком номере) — в Удмуртии редко доходит СИ, последний раз, помнится, выхватил в киоске лишь декабрьский номер, больше по сегодняшний день не попадались...

2. Складывается впечатление, что вам не о чем писать: огромные скринь (в 05(62) скршоты больше чем половины страницы), иногда большие отступы от полей, а все для чего, чтобы потом написать две фамилии составителей статей! Ну а если действительно нечего писать???, тогда вставляйте побольше пиктурсов, господа!..

3. Что у вас там за проблема с постером? Бумаги, краски жалко??? Да вас будут хватать в любом виде, да так, что все страницы разлетятся в клочья. ;-D  
Заранее благодарен!!!



С уважением se7en

**B**ообщем, мы уже говорили о том, что adventure — это как раз тот жанр, в котором в ближайшее время следует ожидать самых серьезных технологических прорывов. Одной из первых ласточек оказалась Shentue. В общем, что-то будем менять, причем в пользу незаслуженно полузабытого жанра, который вы так любите. Говорить же о смерти 3D-action'ов и real-time стратегиях так же неправильно, как вообщем говорить о смерти чего-либо в игровой индустрии. Ничто не умирает, все только видоизменяется.

1. Позвольте пока только назвать самые многообещающие продукты, к которым мы еще обязательно вернемся в будущем. Это — локализации Nival "Помпей" и "Фауст".  
2. Примем во внимание. Хотя хотелось бы отметить, что иногда большие скринь несут весьма важную смысловую нагрузку.  
3. Без комментариев. ;-)

**C**алют, Страна Игр!  
Решил написать вам письмо (сам я — ваш старинный поклонник, буквально с первых номеров начавший покупать вас). Признаюсь честно, это письмо не лишено критики. Но в начале я лучше скажу, что мне нравится в вашем журнале.

Во-первых, ваш журнал всегда отличала необычность оформления — какие-то новшества и приколы, не встречающиеся на страницах других журналов (я разумею ТОЛЬКО журнал, т.к. диск и страница в Интернете просто ужасны).

Во-вторых, СИ всегда была лидером в публикации самых свежих новостях, особенно это достигается при выходе 2-х журналов в месяц.

В-третьих, успех СИ напрямую зависит от штата журналистов — Романов, Овчинников, Долинский, Кузин, Васильев, корреспонденты в США, доставляющие новую информацию. Хорошо, черт побери, пишите. Интересно и понятно. Теперь критика.

Не буду говорить про дырявый постер и скучноватый СД, а перейду прямо к основному.

Во-первых, мне не нравится, что рубрики "ONLINE" и "ЖЕЛЕЗО" такие коротенькие. Пишите больше и на более популярные темы. Я помню, как в начале своей деятельнос-

ти, да что там говорить, год назад, всегда можно было встретить обзор нового вируса, бесплатного ресурса Интернет или же, если смотреть в раздел ЖЕЛЕЗО, то новые джойстики, музыкальные платы, плейеры-mp3, и все сразу в одном номере. Всего, как говорится, понемножку. После прочтения журнала испытывал какое-то особенное чувство знания и компетентности в области новинок. Сейчас же приходится довольствоваться 4-х страничным обзором одного несчастного акселератора, всевозможного сравнения его с другими, разбор комплектности: что работает, что не работает, где косяк, и так до бесконечности... Это утомляет, особенно, если пытаешься запомнить все эти цифры!!! (Нет, если человеку нужна подробная информация, ему эти цифры только пригодятся, но такие люди редко покупают игровые журналы, следовательно, такие подробности не очень-то необходимы).

Во-вторых, некоторые игры описываются вами весьма субъективно. Далеко ходить даже и не надо. Вы почему-то всегда найдете минусы, ну просто умора, что даже в самой безупречной игре вы найдете, за что скинуть балл-другой, например, SIMS 9,5 вместо 10, но это, конечно, все мелочи, поскрипев сердцем, с вами можно в конце концов согласиться.

Переходим к концу.  
Подводя итог всего сказанного выше, можно сформулировать примерно такое пожелание: больше РАЗНОобразия! Это вам не помешает (вообще никому не помешает, не говоря уже про вас).  
Желаю успеха вашему журналу, а также будущему его создателей.

Карайчев Глеб, 15 лет  
knellus@chatur.ru

**Б**ольшое спасибо за теплые слова! Удивительно, кстати, что все то, что автору письма в журнале нравится, он перечислил. А тому, что не нравится, он решил не уделять особенно много внимания. Наверное, положительные эмоции оказались сильнее отрицательных. Редкий случай! Теперь относительно размеров рубрик "Online" и "Железо". Мне все-таки кажется, что они соответствуют потребностям аудитории игрового журнала. Уделять столько же внимания вирусам, сколько и играм, было бы все-таки неправильно. Ну, а содержание "Железа" мы планируем несколько изменить, сделав их более доступными и полезными для массового читателя. Что касается субъективности описания игр, то это было бы правильнее назвать объективностью. Если мы находим, за что скинуть балл-другой, значит, игра не идеальна. Напомню, что за всю историю "Страны Игр" с новой системой оценок 10 баллов получила только Shentue. Недостатки искали, но не нашли. Удивительно, но факт.

И снова о насилии в играх:





ривет тебе, СИ!

Хочу развить тему по поводу насилия в играх, а точнее провести сравнение между жизнью и игрой. Почему-то разработчики игр думают, что убивать монстров лучше, чем человекоподобных. Ведь нам на всех углах твердят, что монстры зло, а люди есть само совершенство, а совершенство уничтожат негуманно, да и общественность будет против. Но опять же, с кем мы обычно боремся в играх? Правильно, с бандитами и захватчиками. А что нам говорят про плохих людей, которые взрывают дома, убивают женщин и детей, что они звери и монстры, а значит, их надо найти, поймать и уничтожить, чтобы не повадно было. Если уж в настоящей жизни это происходит, то в виртуальной это должно происходить как можно чаще. "Это недопустимо! Чтоб в игре кровь и куски тел летели в разные стороны в таком количестве, — говорят интеллигентные дяди и тети. — Это влияет на не сформировавшуюся психику детей!" Но тогда заприте репортажи с места боевых действий, катастроф, фильмы К. Тарантину и Джона Ву. Да, бывает игра так затягивает, что уже полностью погружаешься в нереальность, но это ведь доказывает, что люди не зря время потратили, делая игру. Ведь именно этого они и добивались. И опять же нам говорят, что, привыкнув убивать полигоны, можем сделать это по-настоящему, подражая герою игры. Лицо я не встречал людей, у которых бы кумиром был игровой персонаж. Чаще всего им становится киногерой либо книжный образ.

Неужели террористами становятся люди, наигравшиеся в компьютерные игры? Нет! Они ими становятся либо по убеждению, либо их этому обучают. Не помню, в каком номере СИ была критика на обзор UT (там было высказано мнение, что было бы не плохо дожить до того времени, когда такие турниры стали бы реальностью, и что это так круто побегать и пострелять в живых людей, зная, что, умирая, они снова возродятся), но автор письма очень категорично высказывался по поводу некоторых мыслей писавшего обзор, утверждая, что это могло прийти в голову только психу или маньяку (я так понял). А ведь UT и QIIIЯ являются самыми безобидными играми. В них убиваешь, не убивая. А это уже не есть насилие.

Кажется, пора делать вывод. И он будет такой: нельзя сравнивать окружающей нас мир с миром виртуальным. У нас свои законы и ценности, а у того своя, и они полностью зависят от разработчиков игр. Сколько бы насилия ни было в игре, оно все равно не будет принято всерьез, потому что мы управляем горой полигонов, а они не живые. И в то же время, смотря кино или страшную хронику, мы будем переживать, сочувствовать и ненавидеть. Так что смело можно взять свой любимый острый нож и идти кромсать полчища виртуальных врагов, нам еще и медальку дадут за это.

А теперь один вопрос и одно предложение.

1. Вы будете подводить итоги анкетирования или нет?

2. Совет. Раз у вас выходит два CD, то на одном можно помещать патчи и дополнения к играм, коды к ним и прохождения, а на втором драйвера к аудио-видео картам и полезный софт. Вот, пожалуй, и все. Может вам покажется все это полной бредятиной, но не судите строго. Желаю вам всем творческих успехов.

С уважением, Вадик.

**О теме жестокости в играх я писал так много, что вряд ли имеет смысл вновь распространяться на эту тему. Что касается "интеллигентных дядь и теть", которые каждый раз после того, как очередной американский псих расстреляет своих одноклассников, призывают к тотальному запрещению компьютерных игр с экранов телевизоров, совет тут может быть только один: забей.**

1. Мы их уже подвели.

2. Наверное, все-таки лучше, чтобы на каждом диске было и то, и другое. ;-)



от и наступил радостный миг, когда я собрался написать Вам пару строк. Почему я не писал раньше, сам не пойму, хотя желание такое было после каждого нового журнала.

Мне 25 лет, стаж (как многие любят писать) не играет никакого рояля.

Играть — люблю, люблю быть в курсе дела, поэтому играю во все, отсыпая для себя "курицы" настоящих игр. Раньше покупал 2 журнала — Ваш и еще один, но недавно второй скончался (для меня). И я хотел бы попросить Вас не идти по этому пути.

Я покупаю журнал об играх специально, чтобы узнать о них. Я не покупаю для этого "Мурзилку" или сборник анекдотов. Г.Назаров, идет прямо по пути, проторенному тем самым загнувшимся (для меня) журналом, и это есть плохо. Я не говорю, что шутки — это отврати-



## СПЕЦЫПУСК

# ВСЁ ОБ INET

В ПРОДАЖЕ с 20 АПРЕЛЯ



## Все о СЕКСЕ! Безбашенный, пол- ностью аморальный номер



**Тотальное руководство трахальщика по съему 10 девок которых мы хотим поиметь**  
**Обзор личных фаеролов (с усиками и без :)**



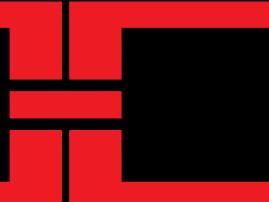
**Как сделать вечеринку кулхацкера**  
**Как описывать себя на серверах знакомств**  
**Чем лучше смотреть фотки**



**Киберсекс для чайников**  
**Немеряное количество порно ссылок!**



**Наш, хацкерский подарок на 8 марта**  
**В продаже с 14 марта**



тельно (у остальных авторов они есть, и со вкусом), но выловить хоть чуть-чуть информации в потоке шуточек, каламбуров, цитат, фенек и корок в статьях г. Назарова просто невозможно. Остается только молиться, чтобы об игре, которая мне интересна, написал кто-нибудь другой. Жаль, если последний и единственный ХОРОШИЙ журнал превратится из познавательного в помесь бульварной газетки с поп-корном.

Теперь... Насчет другой критики:

1. "Выпускать журнал 1 раз в месяц". Мне совершенно непонятны мотивации этих людей! Журнал — супер, какой в этом смысл? Или они не успевают переварить информацию? Может плохо, что демки чаще, чем у других, появляются? (может вам конкуренты пишут?) :-)

2. "Постер" А это уже вообще детский сад. Блин!!! Вам сколько лет, дети? Такое впечатление, что всех только это и заботит... Ужас!

3. "Война Q и UT". Лично для меня вся эта беготня глубоко фиолетова, мне не нравятся эти игры (хоть я прилежно изучил их), но споры, кто лучше, — это сотрясание воздуха. Даже с моей позиции заметно, что они разные и дополняют друг друга. (Лично я люблю R6)

4. "Диск". Что ж, вы постарались на славу, хороший дизайн, скорость (:)), бывают, правда, всякие ляпсы, но они не смертельны. Правда, раньше была супер находка — прибамбасы для игр, NFS3, например... Возродите идею!!! Было круто.

5. "WIDESCREEN" — это здорово!!! Так держать. Кстати, как и "Железо", "Новости" и "Инет". Молодцы! Был у вас период, когда "Тактика" занимала неприлично много места, но, видимо, был застой с играми, и сейчас вы достигли самого лучшего расклада. Что-то слишком расхвалился... Наверно, боюсь, что, как другие, начнете экспериментаторство и все испортите. У вас есть свой стиль!

Читатель с первого и до... выпуска SPOONER.

*Руки прочь от Назарова! Да здравствуют каламбуры, феньки и коры! А если серьезно, то к этому человеку нужно относиться совершенно иначе. Это же уникум, а вы...*

*1. В общем-то, этих слов от читателя я ждал очень давно. Рад, что они, наконец, прозвучали!*

*2. Нет, ну почему же... Меня, например, не только как сотрудника, но и как читателя "Страны Игр" эта проблема беспокоит. ;-)*

*3. То, что они разные, это было понятно, но все-таки кто лучше... Похоже, мы это все-таки выяснили.*

*4. Прибамбасы для игр на диске возродим обязательно. Уже возрождаем.*

*5. Спасибо!*

*Относительно экспериментаторства... Хотим сказать, что концепция "Страны Игр" никогда не изменится и, собственно, никогда не изменялась. Именно благодаря своей концепции журнал стал известен, и было бы глупо превращать его в издание "для посвященных". То есть для себя. Мы делаем журнал для вас — это и есть наш стиль.*

Здравствуйте!

Пишет Вам постоянный читатель с 1997 года.  
По моему мнению Вы являетесь САМЫМ ЛУЧШИМ игровым изданием в России!

Это если смотреть и сравнивать Вас с другими журналами (российскими и не только). Мне нравится, как Вы стараетесь преподносить непредвзятою информацию в той мере, как это вообще возможно. Хотя и у Вас бывают небольшие промашки, но что сделаешь, такова "рыночная жизнь". Также я хотел бы отметить отличную работу ваших журналистов и сказать им большое спасибо:

Романова Бориса

Овчинникова Сергея

Эстрина Дмитрия

Щербакова Александра и многих других .

Большое спасибо за постер Shenmue в 61 номере.

Я хотел бы спросить, не могли бы Вы прислать ссылки в Инете на местонахождение картинок (Wallpaper) из Shenmue в большом разрешении (Я обшарил www.shenmue.com, но не нашел).

Помогите, пожалуйста.

Желаю Вам всего хорошего и не терять марки первенства.

С уважением Alex Viner.  
alexsei\_viner@mail.ru

Wallpaper'ы из Shenmue вы сможете найти на диске к этому номеру. Спасибо за высокую оценку нашей работы!

хочу переписываться с фанатами Heroes of Might and Magic

Самсонов Александр.  
GBPP@mail.ru

Серый день, Страна Игр!

Хочу переписываться с геймерами, которым от 14 до 16. Люблю почти все жанры игр. Любимые игры — Jagged Alliance

2, C&C:Red Alert (!!!), Quake (I,II,III), Resident Evil, Warhammer: Dark Omen.

Отвечу всем, даю слово!!!

С уважением, Сергей.

Мыло: jc\_sergey@newmail.ru.

К Ядру на ракете с жидкостно-реактивными двигателями:

важаемая редакция.

Лет 20 назад я первый раз сел перед зеленым болгарским дисплеем ЭВМ неизвестной модели и сразился в качестве капитана космического корабля с клингами. Я до сих пор помню удивительное чувство иреальности происходившего — мне противостояло нечто, способное самостоятельно принимать решения и действующее в мире, в который иным образом мне не проникнуть. Через 20 лет, запустив HalfLife на очень приличной PC, я не почувствовал ничего...

Итак, революция свершилась — 20 лет назад, когда возникли компьютерные игры как таковые (я не занимался специальными исследованиями, поэтому хронология может страдать), и в результате мы получили:

1. виртуального соперника-противника с высоким уровнем интеллекта;
2. виртуальные миры.

Что революционного происходило с тех пор? Боюсь показаться резким, но — ничего!

Как же быть с многочисленными восторженными возгласами, сопровождающими появление очередных технических наворотов, как программных, так и аппаратных?

И каждый раз нам говорят о революционных изменениях. Поймите меня правильно — мне кажется, что мы колаем не там. Позиция производителей ясна — каждый новый Upgrade, сделанный пользователем, приносит им живые деньги. А нам?

С моей точки зрения, эти 20 лет были временем обычной эволюции (напоминаю, что мы говорим о компьютерных играх). Мы сильно продвинулись в производительности PC, в способах разделения данных (LAN, WAN, Internet), в визуализации информации. Но спросите у любого геймера, в состоянии ли он отличить игру от реальности? Ответ известен — да, и совершенно не напрягаясь — патологии не в счет, хотя к изменениям в психике мы еще вернемся. Почему? Потому что в системе ввода-вывода информации в/из человека ничего не менялось (как стучали по клавишам — так и стучим; как смотрели на экран — так и смотрим). И я возму на себя смелость сделать вывод о том, что следующий действительно революционной станет технология полного погружения в виртуальность, основанная на прямом вторжении в психику человека.

Прорыва, таким образом, надо ждать не в области компьютерных технологий, а в совершенно другой стороне — в медицине мозга, психиатрии, нейрохирургии, химии, и т.д.

Я не оригинал — есть Сергей Лукьяненко и его deep программа; есть The Matrix; кое-что нам могут рассказать наркоманы (я говорю не о привыкании, но о реальности ощущений). Кстати, о наркомании. Для наркомана вход в виртуальность предельно облегчен и не требует аппаратной поддержки...

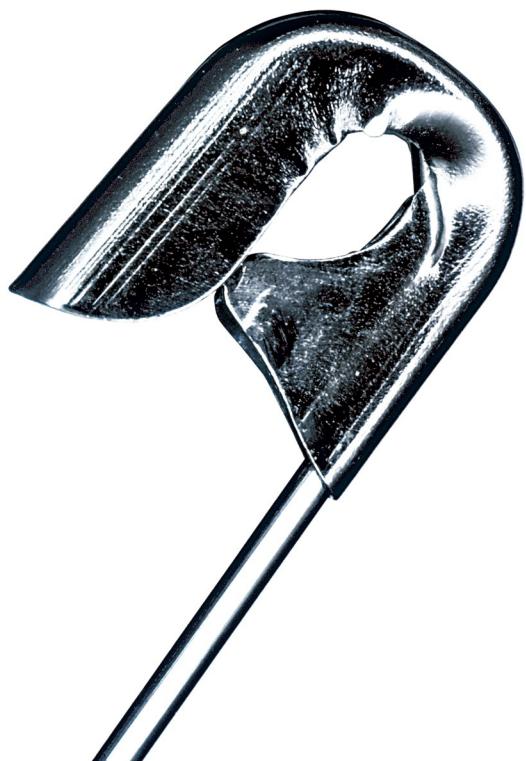
Согласитесь, что Digger при условии полного погружения способен вызвать фурор, не сравнимый с Unreal Tournament в его традиционном виде!

Тем не менее, будущее технологии полного погружения (несмотря на ее привлекательность) не кажется мне настолько солнечным. Полагаю, что когда (именно "когда", а не "если") подобного рода технология будет создана, мы столкнемся с серьезным сопротивлением массовому внедрению, как мы это наблюдаем сейчас с клонированием, а также с легализацией наркотиков.

Дистанция между Warcraft на PDP-11 и Quake Arena на PIII-650 огромна, но между существующими играми и 100% погружением — как между Солнечной системой и Ядром. Подумаем об этом, покупая очередную "революционную" железку, — а не пытаемся ли мы долететь к Ядру на ракете с жидкостно-реактивными двигателями? И еще: какую цену (речь не идет о деньгах) мы готовы заплатить за "настоящий" полет?

С уважением, Александр.

Ответ на письмо Александра читайте на диске "Страны Игр"!



Некоторым изобретениям следует ставить памятники.  
Настолько они поражают своей простотой и практичностью.  
**Новый HP Brio PC** – это наглядный пример того, как должна  
работать техника.  
Все благодаря использованию самых последних научных  
разработок и самых быстрых процессоров Intel.  
Бизнесмены! Обратите внимание:  
Все гениальное просто, ... и оно «закрепляет» успех.

[www.hp.ru](http://www.hp.ru)

**Созданы дать свободу**

### **HP Brio**

– оптимальные компьютеры  
для дома и офиса.

Процессор Intel® Celeron™ 433, 466, 500 МГц  
или Intel® Pentium® III 500, 550 МГц.  
Оперативная память от 32 МБ.  
Жесткий диск 4,3 ГБ.  
16-битная аудиокарта.  
Windows 98.



Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation.



Компания «Д-Факто»  
Россия, 113114, Москва, ул. Кожевническая, 16, стр. 4  
Тел.: (095) 230-6819  
(095) 959-7370/7371  
Факс: (095) 959-7373  
[www.dfacto.ru](http://www.dfacto.ru)  
e-mail: [info@dfacto.ru](mailto:info@dfacto.ru)



КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА

# РАЗОРВАННОЕ НЕБО



ЛУЧШИЕ БОЕВЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ,  
АДРЕНАЛИН АТАКИ, ПЕРВОКЛАССНОЕ  
ВООРУЖЕНИЕ, А ГЛАВНОЕ - ПОЛНАЯ  
РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕГО ПРОИСХОДЯЩЕГО



**Дьявол**  
шоу

Классное телешоу,  
крутые герои,  
культовый голос  
Николая Фоменко,  
жесткий action и  
леденящие кровь  
приключения.



**Помпеи**

Выиграй поездку в Италию!  
Нивал и 1С предлагают вам  
уникальный шанс увидеть  
Помпеи и другие города  
Италии своими глазами!  
Подробная информация  
на [www.nival.com](http://www.nival.com)



**Машинка времени**

Action и приключения  
в мире времятрясений  
и темпоральных вихрей

**empire**  
INTERACTIVE



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С: МУЛЬТИМЕДИА»

<b>Москва</b> ул. Смольная, 24А, маг. «Ю+» (м. «Речной вокзал») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ул. Земляной Вал, 2/50, м. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр. Детский Мир», центр- линия, 1 этаж, «Школа ХХI века» (м. «Лубянка») Осенний 6-р, 7, корп. 2, комп. фирмы «Три С» (м. «Крылатское») ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная») ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтай» (м. «Авиамоторная») Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Глос» (м. «Сокол») ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки») Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинокомплекс» (м. «Университет») ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская») ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская») ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)	<b>Ленинградский пр-т, 56/2, маг.</b> «Парад Электроники» (м. «Аэропорт») Ореховый 6-р, 7, маг. «Колндайк- 15» (м. «Домодедовская») ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушек» (м. «Октябрьская») <b>Абакан</b> ул. Штетинкина, 59 <b>Алматы</b> ул. Маркова, 44, оф. 315 <b>Армавир</b> ул. Котовса, 264 <b>Архангельск</b> ул. Тимма, 7 <b>Барнаул</b> ул. Депутатская, 7 <b>Березники</b> Центральный Универсальный Магазин <b>Бишкек</b> ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatus» <b>Братск</b> ул. Депутатская, 17 <b>Брянск</b> ул. III Интернационала, 2, 59 <b>Верхняя Пышма</b> ул. Ленина, 42 <b>Владивосток</b> ул. Фонтанная, 6, к. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академик» <b>Владимир</b> ул. Московская, 11	<b>Домодедово</b> ул. Рабочая, 59А, <b>Иваново</b> ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары» <b>Ижевск</b> ул. Советская, 8А <b>Калининград</b> Ленинский пр-т, 13-15 <b>Киров</b> ул. Московская, 12 <b>Краснодар</b> ул. Старокубанская, 118 <b>Красноярск</b> ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» <b>Липецк</b> ул. Космонавтов, 28, «Алладин» <b>Магнитогорск</b> ул. Ленина, ЦУМ <b>Мурманск</b> ул. Воровского, 15А <b>Нефтеюганск</b> мкр. 2, д. 23 <b>Невинномысск</b> ул. Гагарина, 55 <b>Нижневартовск</b> ул. Менделеева, 17П <b>Нижний Новгород</b> ул. Масловская, 5, оф. 37 <b>Новгород</b> Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НТС» <b>Новосибирск</b> Красный пр-т, 157/1	<b>Норильск</b> пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга» <b>Ноябрьск</b> ул. Кивсская, 8 <b>Одесса</b> ул. Жуковского, 34 р-к «Котовский», пав. Е-82 <b>Оренбург</b> ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» <b>Орехово-Зуево</b> ул. Ленина, 44А <b>Орск</b> ул. Станиславского, 53 <b>Пермь</b> ул. Большевистская, 75, оф. 200 ул. Большевистская, 75, оф. 509 ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком» ул. Борчанинова, 15 <b>Рига</b> ул. Дзэрбенес, 14 <b>Ростов-на-Дону</b> ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндалфа» <b>Самара</b> ул. Ерошевского, 3-219 <b>Санкт - Петербург</b> Измайловский пр., 2 маг. «Микробит» Невский пр-т, 131, маг. «Эрика+» Лиговский пр-т, 1, оф. 304 Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей» Каменоостровский пр., 10/3, Каменоостровский пр., 10/3,	<b>Компьютерный супермаркет</b> «АСКОД» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа» ул. Кузнецковская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Аякс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» <b>Магазины «МагСот»</b> наб. р. Фонтанка, 6 Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 ул. Народная, 16 пр. Большевиков, 3 <b>Сочи</b> ул. Советская, 40 <b>Сургут</b> ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» <b>Таллинн</b> ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS» Axtre, 12 <b>Тольятти</b> ул. Ленинградская ,53А	<b>Тюмень</b> ул. Геологоразведчиков, 2-58 <b>Улан-Удэ</b> ул. Хахалова, 12А <b>Усть-Каменогорск</b> ул. Ушанова, 27, подъезд 2 <b>Хабаровск</b> ул. Стрельникова, 10А <b>Ханты-Мансийск</b> ул. Калинина, 53 <b>Чебоксары</b> ул. Хузантая, 14 <b>Челябинск</b> ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «ВЕСТ» ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener» <b>Чита</b> ул. Амурская, 91 <b>Южно-Сахалинск</b> ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» <b>Якутск</b> ул. Аммосова, 18, 3 этаж <b>Ярославль</b> ул. Свободы, 52
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

а также в фирменных магазинах Москвы:

- «Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»);  
**«Миевые»:** ул. Марсеййка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);  
**«Техмаркет»:** ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);  
**«Электрический мир»:** ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»);  
**«Белый Ветер»:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом; Каменоостровский пр., 33A (м. «Кутузовская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»);  
**«Юнивер Компания»:** пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»);  
**«Аэртон»:** ул. Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцово поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»)